

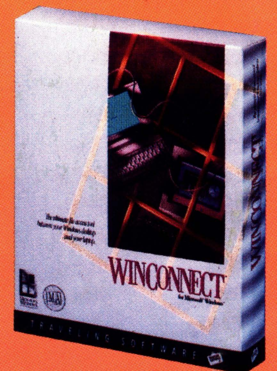
Die Softwarezeitschrift mit beiliegender Diskette
Ausgabe VII/91 19,80 DM / 19,80 sFr. / 149,– öS

Für alle IBM PC/XT/AT und kompatible Computer auf 5¼ Disk

In dieser Ausgabe:

Basic-Kurs 1. Teil von Roland G. Hülsmann
Inkl. P-Basic auf Disk.

Batchprogrammierung und
ANSI-Bildschirmsteuerung von
H. J. Schloßarek mit Beispielen auf Disk.



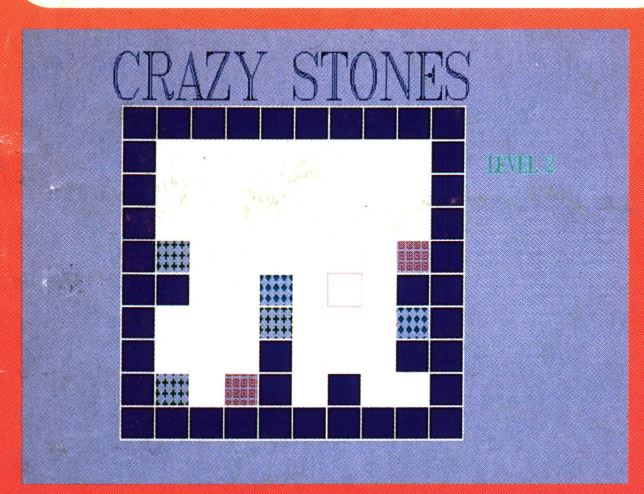
Sprachausgabe

Berichte über neue Software

NEU ! WinConnect

und vieles mehr.

Software auf Disk



CRAZY STONES (Bild).
Ein Muß für Liebhaber von Denk- und Taktikspielen.
50 Levels müssen erst einmal geschafft werden. CGA & EGA.

VIDEO DRAW POKER.
Einmal zocken wie in Las Vegas. Dieser sehr originalgetreue Pokerautomat wird Sie stundenlang fesseln. EGA.

FRACTALS LAND.
Ein 3D–Fractalgenerator. Gehen Sie auf die Reise durch eine immer neue Fractallandschaft. EGA & CGA.

Rätselprogramm mit Rätselwettbewerb.

DOALL.
Dieses Programm nimmt Ihnen lästige, wiederkehrende Arbeiten ab. Z.B. alle .BAK-Dateien löschen oder alle heute erstellten Dateien anzeigen etc. etc.

Spielvorstellungen

Komplett gelöst
XENOMORPH



Larry spricht deutsch

Golf Fieber

Lösung zu Hugo's House of Horror

Hinweis: Bitte beachten Sie die Angaben der benötigten Grafikkarte. Grundsätzlich sind alle Programme, die CGA-Grafik unterstützen, mit dem beiliegenden CGA-Emulator auch auf Herkules-Karten lauffähig. Aufgrund der Vielzahl der existierenden Herkules- und Monochromgrafikkarten können wir dafür keine hundertprozentige Garantie übernehmen.



Vorwort

Hallo, liebe Leser,

keiner wird es mir glauben, aber es ist jetzt 5.30 Uhr (ja, morgens) und ich habe die ganze Nacht hindurch an dieser Ausgabe gearbeitet. Ich glaube aber, es hat sich echt gelohnt.

Besonders diejenigen, die mehr über DOS, Programmiersprachen etc. wissen wollen, werden in diesem Heft einige interessante Dinge finden.

Ab dieser Ausgabe ist leider unsere D-E-R-Hitparade abgesetzt. Tja, anscheinend habe ich mich getäuscht, und die Soundkarten sind doch noch nicht so verbreitet. Aber abwarten, vielleicht ist es ja mal soweit, daß jeder in seinem Rechner auch Sound hat. Ich werde mir demnächst eine Roland-Soundkarte zulegen. Die sind anscheinend absolut mit einem Synti zu vergleichen, Bericht folgt.

Noch ein wichtiger Hinweis. Ab sofort finden Sie auf jeder D-E-R-Diskette eine Batch-Datei namens INFO.BAT. Sie dient dazu, letzte Informationen zu Programmen oder zum Heft anzuzeigen. Das Heft wird meistens schon viel früher wie die Disk fertig gemacht. Und wenn dann mal was nicht stimmt, hat man keine Möglichkeit es den Leuten mitzuteilen. Aus diesem Grund also immer INFO (RETURN).

Zu guter Letzt möchte ich noch auf die Seite 30 verweisen. Dort haben ein paar Worte zu unserer neuen Mailbox niedergeschrieben, die ich endlich (ein Jahr ohne Erfolg versucht) zum Laufen gebracht habe.

Bis dann Ihr

A. Hirtz

Andreas Hirtz

Inhaltsverzeichnis

Programme auf Disk

Software

Hardware

Spiele/Lösungen

Bericht

Rubriken



Installationsanleitung für DISC-EDV-REPORT

Automatische Installation

ACHTUNG !!!!! Führen Sie die Installation niemals mit der Originaldiskette aus ! Erstellen Sie sich eine Sicherheitskopie. Arbeiten Sie nur mit der Kopie !

Wählen Sie die gewünschte Installationsmöglichkeit durch Eingabe von INSTALL (Laufw.1) (Laufw.2) und drükken Sie RETURN.

Wenn Sie die Installation mit einem Diskettenlaufwerk 5¼ Zoll, 360 KB oder 3½ Zoll 720 KB durchführen,benötigen Sie 3 Kopien Ihrer Originaldiskette. Nummerieren Sie die Disketten von 1 bis 3 durch.

Wenn Sie die Installation mit zwei Diskettenlaufwerken durchführen, benötigen Sie bei 5¼ Zoll 360 KB Laufwerken drei formatierte Disketten. Bei 5¼ Zoll 1,2 MB oder 3½ Zoll 720 KB bzw. 1,44 MB Laufwerken benötigen Sie eine formatierte Diskette.

Installation auf Festplatte

von A: nach C: = INSTALL A: C:
von A: nach D: = INSTALL A: D:
von B: nach C: = INSTALL B: C:
von B: nach D: = INSTALL B: D:

Installation mit zwei Laufwerken

auf 5 1/4„ 360 KB
von A: nach B: = INSTALL A: B: 360
von B: nach A: = INSTALL B: A: 360

auf 5¼ Zoll 1,2 MB oder 3½ Zoll 720 KB oder 3½ Zoll 1,44 MB
von A: nach B: = INSTALL A: B:
von B: nach A: = INSTALL B: A:

Installation mit einem Diskettenlaufwerk
von A: nach A: = INSTALL A: A:
von B: nach B: = INSTALL B: B:

Die Installationsmöglichkeiten können Sie sich auch am Bildschirm durch

INSTALL (RETURN)
anzeigen lassen. **Manuelle Installation**

Sie haben die Möglichkeit nur einzelne Programme zu verwenden und ohne unser Startmenü zu arbeiten. Da die Programme auf der Originaldiskette durch ein Komprimierverfahren verkleinert sind, müssen Sie das Entkomprimieren selbst erledigen.

In den folgenden Beispielen wird angenommen, daß Sie ein Programm namens !TEST.EXE entkomprimieren. Den Dateinamen !TEST.EXE ersetzen Sie immer durch den von Ihnen gewünschten. Wie die Programme in komprimierter Form heißen, erfahren Sie jeweils am Anfang der Anleitung im Heft.

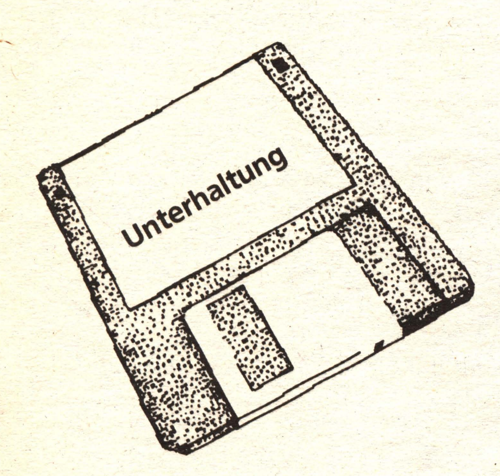
Wichtig ist, daß auf dem Zieldatenträger genügend Platz vorhanden ist, da sich das Programm ja vergrößert. Sollte die Fehlermeldung WRITE ERROR erscheinen, so ist nicht genügend Platz vorhanden.

Das Entkomprimieren wird durch die Eingabe des Dateinamens gestartet. Um ein Laufwerk oder ein bestimmtes Verzeichnis anzugeben muß die Option /e mit angegeben werden. Dies sieht dann so aus:
!TEST/ec:\ Spiele (Return)
Hier wird das Programm !TEST.EXE nach C: in das Verzeichnis SPIELE entpackt. Für C: und den Verzeichnisnamen \SPIELE kann jedes beliebige Laufwerk oder Verzeichnis angegeben werden.

Sollte die Fehlermeldung CRC-ERROR erscheinen, dann ist die Ursprungsdiskette defekt. Schicken Sie die Diskette an den Verlag.

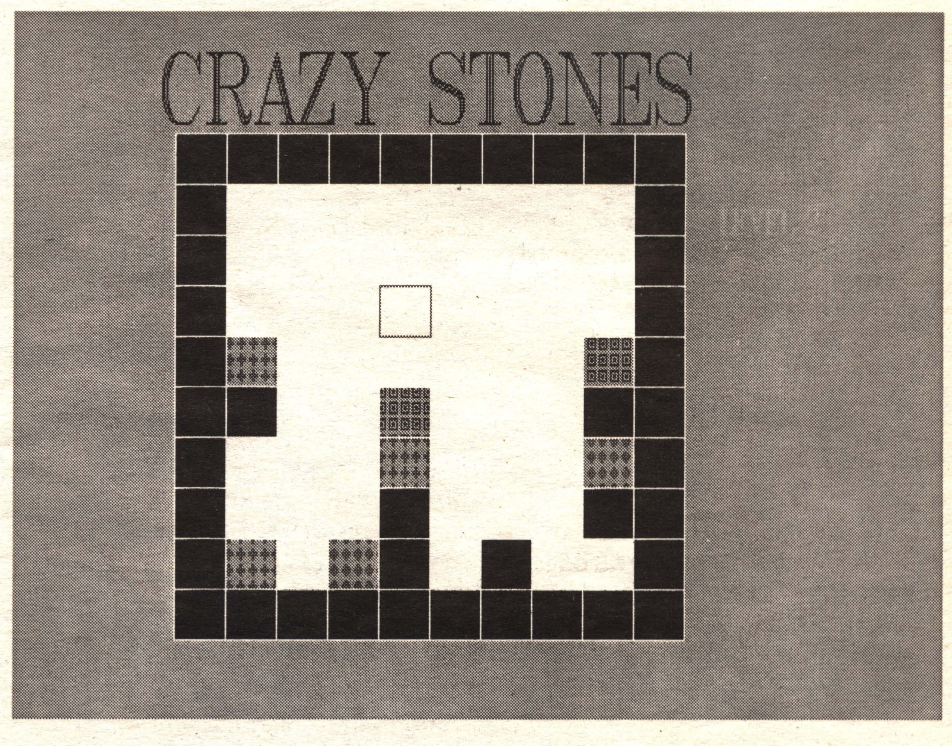
Sollte das Entkomprimieren nicht so klappen wie Sie möchten, dann rufen Sie einfach unsere Hotline an: (07346) 5974 täglich von 11 bis 13 Uhr.

Anleitung



CRAZY STONES

Von Ralf Kornmann



Mit diesem Spiel fordern wir mal wieder alle Denker und Tüftler auf sich den insgesamt 50 Leveln zu stellen.

Ziel ist es, in jedem Level alle Steine verschwinden zu lassen. Dies geschieht dadurch, daß sich 2 oder mehr gleichaussehnde Steine berühren. In diesem Augenblick lösen sie sich in Wohlgefallen auf.

Den Cursor bewegen Sie mit den Steuertasten. Um einen Stein zu schieben, müssen Sie den Curser auf das Feld, auf dem der Stein liegt, steuern, die Space-Taste drücken und die Richtung mit den Steuertasten angeben.

Ein Stein fällt solange nach unten, bis er auf ein Hindernis trifft. Es gilt also, sich jede Handlung vorher genau zu überlegen.

Nach jedem erfolgreich beendeten Level erhalten Sie das Codewort für den nächsten Durchgang. Nach dem Titelbild können Sie die Levelnummer mit Hilfe der Steuertasten „Hoch" und „Runter" wählen. Bestätigen Sie Ihre Wahl bitte mit der SPACE-Taste und geben dann, wenn gewünscht, das Codewort „blind" ein. Blind deshalb, weil das Codewort selber nicht am Bildschirm sichtbar ist.

Stimmt das Codewort, können Sie den Level Ihrer Wahl spielen, wenn nicht, geht es bei Nr. 1 los.

Mit „q" können Sie das Spiel nach einer Sicherheitsabfrage jederzeit beenden.

Video Draw Poker

POKER-ANLEITUNG

Beim Poker bekommt jeder Spieler 5 Karten auf die Hand, mit diesen Karten werden sogenannte Pokertypen gebildet.

Passen die Karten zu keinem Pokertypen, hat man einmal die Möglichkeit neue Karten zu bekommen, man muß aber mindestens eine Karte auf der Hand behalten. Die Rangfolge der Pokertypen staffelt sich nach der Farbe der Karten und ihres Pokertyps. Reihenfolge der Kartenwerte: Kreuz vor Pik, Pik vor Herz und Herz vor Karo.

Reihenfolge der Pokertypen:

1. = höchster Wert, 9. = kleinster Wert.

1. Royal Flush = 10, Bube, Dame, König, As von einer Farbe

2. Straight Flush = 2, 3, 4, 5, 6 oder 3, 4, 5, 6, 7 oder 4, 5, 6, 7, 8 usw. von einer Farbe.

3. 4 of a Kind = 4 gleiche Karten z. B. 4 Könige usw.

4. Full House = 3 gleiche Karten und 2 gleiche Karten), z. B. 3 Buben und 2 Zehner oder 3 Damen und 2 Achter usw.

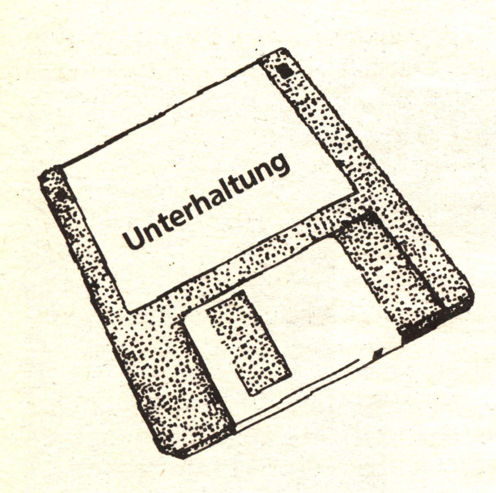
5. Flush = 5 Karten von einer Farbe (Kreuz, Pik, Herz oder Karo).

6. Straight = 5 Karten in einer Reihenfolge, aber von unterschiedlicher Farbe, z. B. Kreuz 5, Pik 6, Kreuz 7, Herz 8 und Karo 9.

7. 3 of a Kind = 3 gleiche Karten z. B. 3 Asse.

8. 2 Pair = 2 gleiche Karten + 2 gleiche Karten ,z. B. 2 Damen und 2 Buben oder 2 Achter und 2 Asse usw.

Anleitung



9. Jacks or better = Hat Jack z.B. alle Karten verschieden und seine höchste Karte ist Karo-As und Sie haben als höchste Karte ein Kreuz-As, so haben Sie gewonnen.

Soweit zur kurzen Pokeranleitung.

Programmbeschreibung

Dieses Programm läuft auf allen IBM PC/XT/AT/PS2 oder kompatiblen, mit mindestens 300K freiem RAM-Bereich. Für Poker Slot ist eine EGA-Grafikkarte erforderlich.

Die Dateien, die sich zum Spielen mit Poker Slot auf der Diskette oder im Verzeichnis befinden müssen, PSLOT.EXE, PSLIB01.INF, PSLIB02.INF, PSLIB03.INF und PSLIB04.INF.

Poker Slot kann mit einer Microsoft kompatiblen Maus oder der Tastatur gespielt werden (Amstrad-PC-1640 Maus funktioniert nicht).

Diese Version von Poker Slot

Poker Slot ist in zwei Versionen geschrieben, eine ShareWare-Version und eine Registrier-Version. Die Shareware-Version ist keine Demoversion, sondern ein voll spielbares Programm, bei dem nur einige Funktionen fehlen, und wenn Sie das Programm beenden, wird eine Meldung ausgegeben.

Diese Meldung betrifft die Registration von Poker Slot.
Die registrierte Version von Poker Slot hat einige Funktionen mehr für den Anwender aufzuweisen.

Die folgenden Erklärungen von Poker Slot beziehen sich auf die registrierte Version. Funktionen, die der Share Ware-Version nicht verfügbar sind, wurden durch „Nur registrierte Version" markiert.

Poker Slotmaschine

Video Poker Slot ist ein tolles Spiel, das überall in den Casinos von Nevada und New Jersey zu finden ist.

Um mit diesen Pokergeräten spielen zu können, muß man die Grundkenntnisse von Poker schon beherrschen.

Das Ziel dieses Spieles ist es, eine von Jacks Pokerhänden zu bekommen oder noch bessere Karten, bevor man Geld (bzw. Münzen) gewinnen kann. Umso besser die Hand (Karten), desto größer ist der Gewinn.

Genau wie bei der richtigen Poker Slotmaschine, muß man zuerst seinen Einsatz machen, das heißt Sie müßen eine Anzahl von Münzen (1–5) einsetzen.

Poker Slot starten

Gestartet wird das Spiel durch Eingabe von PSLOT (RETURN), wenn Sie das Spiel mit der Maus bedienen wollen.

Die Tastaturbedienung wählen Sie, wenn Poker Slot mit PSLOT K (RETURN) gestartet wird.

Programm wird mit PSLOT K (K steht für Keybord) gestartet.

Das Titelbild von Video Draw Poker zeigt die Copyright Notiz und die Versionsnummer von PSLOT. In der Fußzeile steht die Meldung eine Maustaste oder die Entertaste zum Spielbeginn zu drücken.

Der nächste Bildschirm ist das Spielfenster von Poker Slot.

Poker Slot spielen

Das Poker Slot-Spielfenster ist ähnlich der original Poker Slot-Maschine. Bevor man spielen kann, müssen Münzen (Coins) eingesetzt werden. Ist der Einsatz getätigt, werden die Karten, die Ihre Kartenhand bilden, im linken Kartenfenster angezeigt.

Sie haben dann die Möglichkeit, gewisse Karten zu behalten und neue zu bekommen, die eventuell besser sind.

Man sollte sich sicher sein über die Karten, die man halten will, bevor der Deal (Abmachung) bestätigt wird.

Sind die Karten, die man halten will nicht mit HOLD markiert, gehen sie, sobald man die Dealtaste drückt, verloren.

Im Spielfenster sind 10 oder 12 gelbe Auswahlfelder zu sehen, diese Felder können mit dem Mauspfeil angewählt werden und durch Anklicken des entsprechenden Mausknopfes aktiviert werden.

Spielen mit der Maus

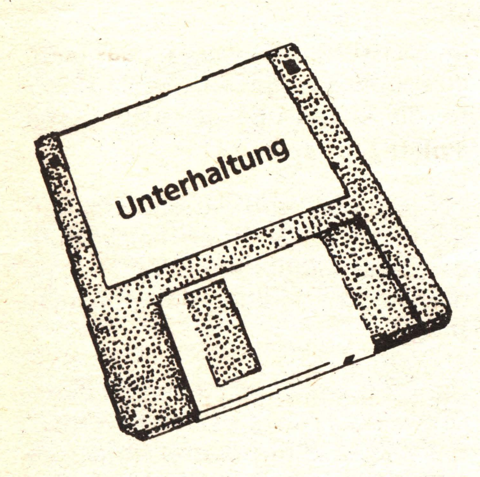
Wenn eine Maus zur Steuerung von Poker Slot benutzt wird, bewegt man den Mauscursor auf das entsprechende Auswahlfeld und betätigt eine Maustaste. Wird mit einer Maus gespielt, kann man nicht auf die Tastatur zurückgreifen.

Tastaturbelegung

Tasten zum Halten bestimmter Karten (Ziffertasten 1 bis 5)

Haben Sie Ihren Einsatz gemacht und Ihre Karten sind angezeigt, können Sie durch Drücken der Tasten 1 bis 5 die Karten als gehalten markieren, ein nochmaliges Drücken derselben Taste macht die Markierung rückgängig.

Anleitung



Einsatz Taste (Taste I)

Bevor Sie Karten bekommen, müssen Sie mit dieser Taste Ihre Münzen einsetzen, eine Münze mindestens und maximal 5 Münzen.

Das entsprechende Münzenfeld wird dann gelb angezeigt. Darunter können Sie die möglichen Gewinne ablesen.

Max. Münzen Taste (Taste M)

Wenn Sie die Taste M drücken, werden automatisch 5 Münzen gesetzt und die Karten werden angezeigt.

Deal Taste (F1)

Mit dieser Taste bestätigen Sie Ihre Karten, und das Programm überprüft Ihre Karten, sind Ihre Karten gleich denen von Jack oder besser, so bekommen Sie den Wert aus dem Feld – Jack or better – gutgeschrieben.

Haben Sie ein Blatt entsprechend der linken Pokerleiste, so wird der Gewinn des größten Münzeinsatzes gezahlt.

Reset Taste (Taste R)

Durch Drücken der R-Taste werden sämtliche Felder der rechten Anzeige auf Null gesetzt.

Spiel Ende (F10)

Mit dieser Taste beenden Sie das Spiel und kehren zu DOS zurück. Haben Sie ein Spiel begonnen, so müssen Sie es erst beenden bevor diese Taste genutzt werden kann.

Setup Taste (nur registrierte Version) (F3)

Wenn Sie diese Option wählen, haben Sie durch Drücken der entsprechenden Taste folgende Einstellungen zu ändern:

1. Sound On
2. Save High Scores Off
3. Quit

SETUP OPTIONS (nur registrierte Version)

Sound (1)

Mit der Taste 1 können Sie den Sound an- oder ausschalten.

Save High Scores (2)

Ist diese Option auf ON gestellt, können Sie Ihre Gewinnsumme in der Highscoreliste eintragen, dazu geben Sie Ihren Namen ein.

Die Highscoreliste wird auf Diskette gespeichert. Bis zu 15 Eintragungen sind möglich.

Quit (3)

Mit diesem Auswahlpunkt kommen Sie zum Spiel zurück.

Scores Taste (nur registrierte Version) (F8)

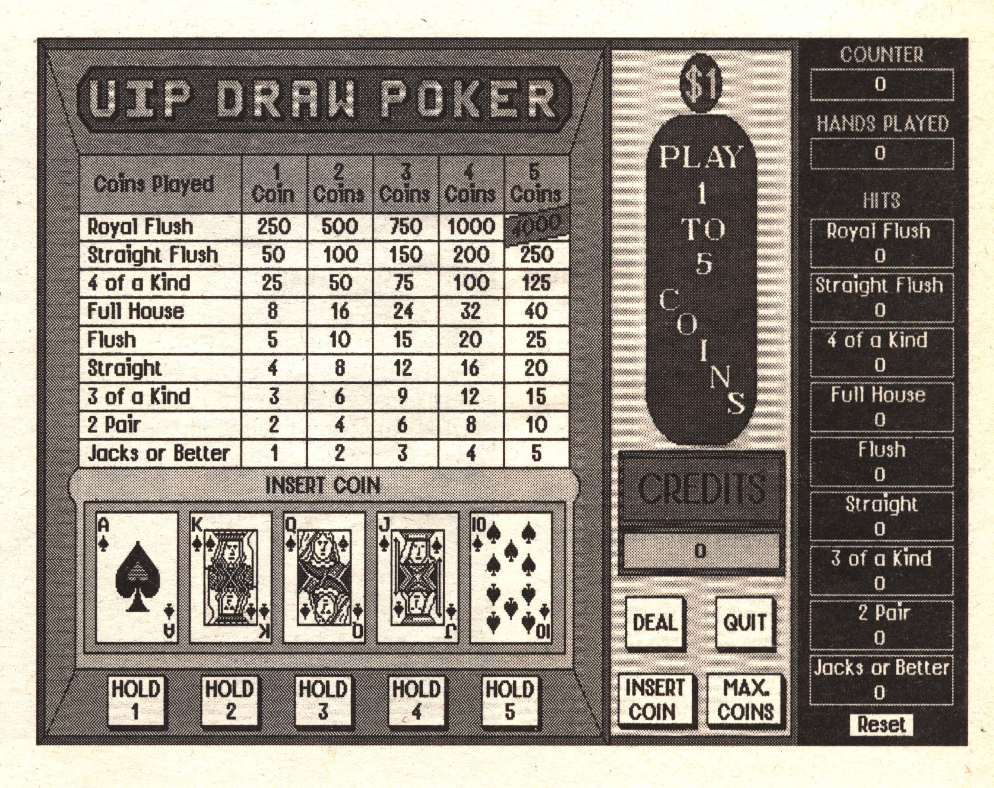
Mit dieser Taste können Sie sich die Highscore-Liste anzeigen lassen, sie besteht aus bis zu 15 Einträgen.

JACKPOT (nur registrierte Version)

Von jedem Einsatz werden 10 zum Jackpot addiert. Jedesmal wenn Sie die maximale Anzahl von Münzen einsetzen, haben Sie die Möglichkeit 4000 Münzen und den Jackpot zu gewinnen. Dazu müssen Sie einen Royal-Flush (siehe Pokeranleitung) auf die Hand bekommen.

Kreditanzeige (Credits)

Diese Anzeige fängt in der Shareware-Version immer bei Null an. Jeder





Anleitung



Münzeinsatz und Gewinn wird in diesem Feld angezeigt. Einsatz wird abgezogen, der Gewinn dazugezählt.

Zählwerk (Counter)

Hier werden sämtliche Einsätze zusammengezählt. In der registrierten Version kann dieser Zählerstand mit abgespeichert werden und ist im nächsten Spiel der Anfangsbestand an eingesetzten Münzen. In der Shareware-Version fängt der Zähler bei jedem Start mit Null an.

Hands Played

Dieses Feld zeigt die Anzahl der gemachten Spiele an und kann in der registrierten Version mit abgespeichert werden.

HITS

Auf der rechten Spielfensterseite werden unter HITS sämtliche von Ihnen gewonnenen Pokerhandtypen (siehe Pokeranleitung) zusammengezählt.
In der registrierten Version können auch diese Angaben mit abgespeichert werden und sind beim nächsten Spielstart wieder verfügbar.

In der Shareware-Version werden alle Felder beim Start mit Null angezeigt.

FRACTALS LAND

Von Roland G. Hülsmann

Bei diesem Programm handelt es sich um einen 3D-Fraktalgenerator, der wildromatische Landschaftsbilder erzeugt. Im Prinzip handelt es sich dabei um eine dreidimensionale Darstellung der bekannten Mandelbrotgrafik.

Für jede Grafikkarte besteht das Programm aus zwei Teilen: dem Fraktalgenerator und dem Betrachter.

Mit dem Fraktalgenerator können Sie beliebige Ansichten der 3D-Landschaft erzeugen. Von globalen Übersichten bis hin zu detailreichen Steilküsten ist alles möglich. Es gibt viel in „Fractals Land" zu entdecken!

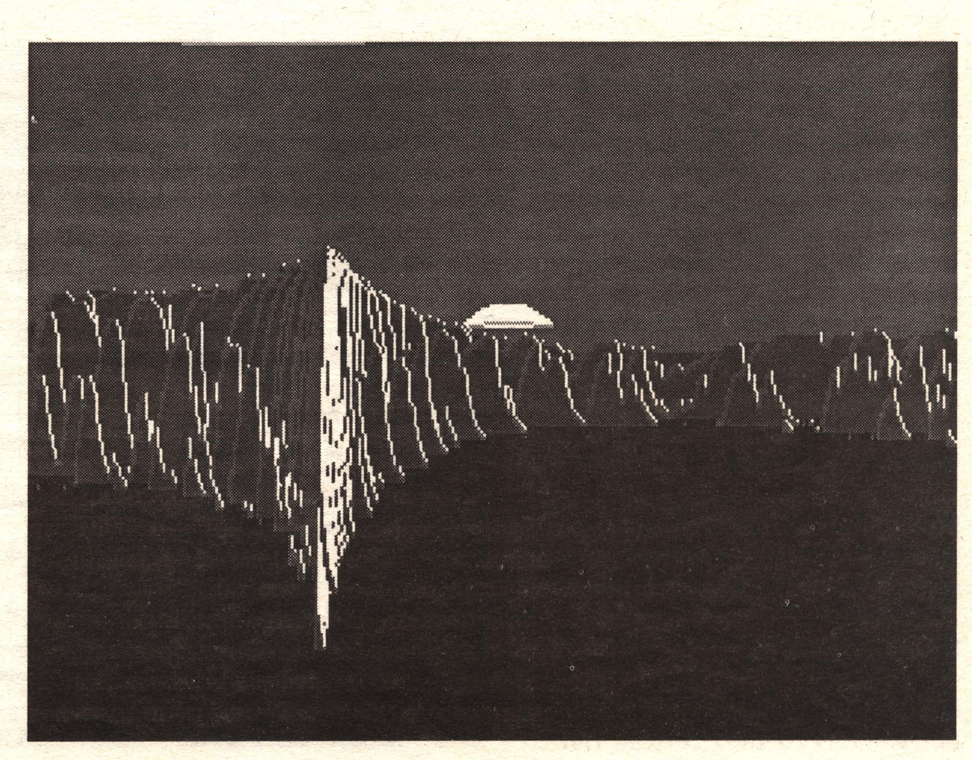
Bevor eine Landschaft erzeugt wird, müssen Sie die X- und die Y-Koordinate des Betrachters eingeben. Empfehlenswerte Werte für X sind -2 bis +3, für Y sind es -2 bis +2. Nun gibt das Programm die Höhe des Beobachtungsortes über dem Meeresspiegel an (Bei 0.00 befinden Sie sich im Wasser!). Sie werden gebeten, Ihre Höhe anzugeben. Gut sind Werte, die knapp über der Oberfläche liegen.

. . . und nun wird das Bild erzeugt. Keine Angst: Es dauert keine Stunden, aber mindestens 5 Minuten (je nach Rechner) sollten Sie schon investieren.

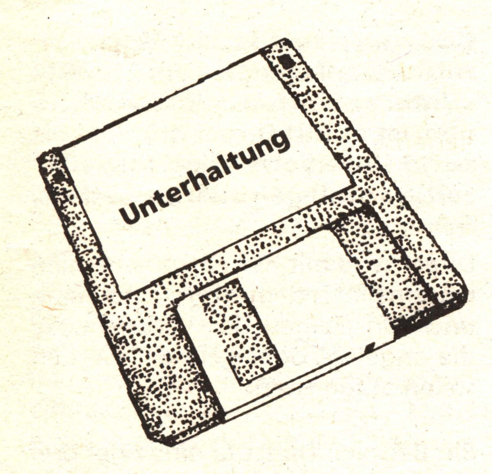
Das Programm kann jederzeit durch Druck einer Taste beendet werden. Das Bild wird mit Wasser aufgefüllt und unter dem eingangs angegebenen Namen aufgezeichnet (CGA-Bilder haben die Endung .CGP, EGA-Bilder bestehen aus 4 Files mit den Endungen .BP1 bis .BP4). Die Endungen dürfen nicht mit angegeben werden!

Nach der Aufzeichnung bleibt das Bild bis zum nächsten Tastendruck stehen. Dann werden Sie nach dem Namen des nächsten Bildes gefragt. Drücken Sie (RETURN) ohne einen Namen einzugeben, geht es zurück ins Hauptmenü.

Zuvor sollten Sie erst einmal den Betrachter aufrufen. Da gibt es nicht nur für jede Karte ein Demo-Bild zu sehen, sondern auch eine Karte von



Anleitung



„Fractals Land". Die verschiedenen Farben stellen verschiedene Höhen, ausgehend von der Wasseroberfläche in der Mitte, dar.

Nach dem Aufruf des Betrachters werden alle Bilderfiles aufgelistet, die auf dem aktuellen Datenträger für die entsprechende Grafikkarte vorhanden sind. Geben Sie den Namen ohne (!) die Endung ein! Dann wird das Bild geladen und bleibt bis zum nächsten Tastendruck sichtbar. Dann frägt das Programm Sie nach dem Namen des nächsten Bildes . . .

Auch hier kehren Sie zum Hauptmenü zurück, wenn Sie keinen Namen eingeben.

Viel Spaß auf Ihrer Reise durch „Fractals Land".

Anleitung zum Rätselprogramm

(c) by H.-J. Schloßarek und D.E.R.

Derraet.exe benötigt die Datei derraet.doc im selben Verzeichnis. Das Programm wird aus der Kommandoebene von DOS gestartet, und zwar mit drei Parametern.

z. B.: derraet fragen.691 silbe.691 7/91.

Fragen.691 ist die Datei, in der bis zu 12 Fragen eingegeben sind. In silbe.691 sind die Silben eingetragen, aus dem die Antworten gebildet werden. 7/91 gibt die Nummer des Rätsels an.

Nach dem Titelbild erscheint das Rätselfeld, auf der linken Seite stehen die Fragen und über jeder Frage können die Antworten eingetragen werden. Rechts oben stehen die Silben, diese dienen als Hilfe.

Nachdem Sie im jeweiligen Antwortfeld Ihre Lösung eingegeben haben und diese mit Return abgeschlossen haben, wird Ihre Antwort überprüft. Ist Ihre Antwort richtig, wird der richtige Buchstabe für das Lösungswort im rechten unteren Lösungsfeld eingetragen, begleitet von einzelnen Tönen.

Sollte die Antwort falsch sein, hören Sie eine Tonfolge und es wird nichts eingetragen.

Für eine neue Eingabe gehen Sie mit dem Cursor hinter das falsche Wort und löschen es durch Betätigen der Del-Taste (Del mit Pfeil nach links). Gesteuert werden die Eingaben mit folgenden Tasten:

Cursortasten, Home-Taste(Pos), End-Taste(Ende), F1, F2 und ESCTaste.

Mit F2 können Sie die Seite ausdrucken.

Durch Drücken der ESC-Taste verlassen Sie das Programm.

Rätsel-Wettbewerb

Jeden Monat lesen Sie an dieser Stelle immer wieder denselben Text. Aber was soll's, schließlich ist bei unserem Rätsel-Wettbewerb auch immer wieder dasselbe zu tun.

Lösen Sie das Silbenrätsel und finden Sie dadurch das Lösungswort. Dieses schreiben Sie einfach auf eine Postkarte und senden diese an den Verlag.

Tja und was gibt's zu gewinnen ? 5 Abo's des DiSC-EDV-REPORT.

Die Adresse: Verlag Erwin Simon, Eberhard-Finkch-Straße 3, D-7900 Ulm.

Stichwort: **„Rätsel 7/91"**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und da unsere Mitarbeiter den D-E-R sowieso immer umsonst lesen, brauchen sie und ihre Angehörigen nicht mitmachen (ist eh verboten).

Gewinner Rätselwettbewerb D-E-R 4/91

Das richtige Lösungswort war:
DATENEINGABE

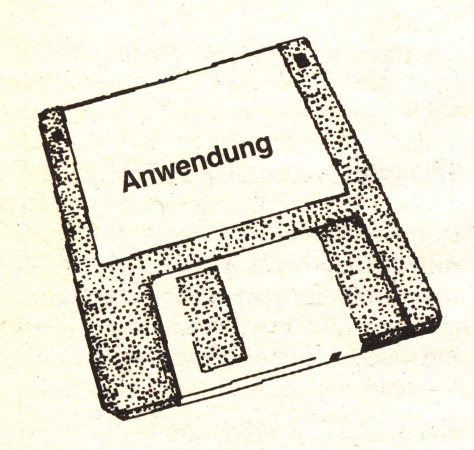
Wir gratulieren den folgenden Gewinnern zu Ihren Frei-Abonnements des DISC-EDV-REPORT.

Harry Dornfeld, 3071 Marklohe
Christian Ißler, 3174 Meine
Eckhard Kolditz, 5270 Gummersbach 31
Rainer Schröder, 4500 Osnabrück
Dieter Punge, 4901 Hiddenhausen

Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.



Anleitung



DOALL V. 1.03

Von R.Hille

DOALL ist ein Programm, das sich vorzüglich dazu eignet, Arbeiten am Rechner zu erledigen, die man eigentlich jeden Tag tun sollte, jedoch ignoriert, weil man zuviel Zeit dafür opfern muß.

Zu diesen Arbeiten gehört z.B. das Löschen aller BAK-Dateien auf der Festplatte, oder das Sichern aller an diesem Tage erstellten Programme und Dateien auf eine Diskette. Es ist eine mühselige Arbeit um z.B. alle BAK-Dateien löschen zu wollen, wenn man nur einmal annimmt, daß sich auf der Festplatte vielleicht 20 Verzeichnisse befinden, in die man verzweigen muß um an die Dateien heranzukommen.
Stellen Sie sich die Arbeit vor, wenn Sie alle in den letzten 2 Wochen erstellten Dateien auf Diskette abspeichern wollen.

DOALL wurde geschrieben, um alle diese Probleme mit einem Tastendruck alleine zu erledigen.

DOALL arbeitet mit einem Kommandozeilenaufruf, d. h. Sie geben am DOS-Prompt die Befehle ein, die DOALL ausführen soll.

Syntax: Doall <Befehl>,<Quelle>-,<Ziel>, <Maske>, <Startdatum>, <Enddatum>

Z.B.: **doall c,c:,b:,*.txt,24.12.1991"** kopiert alle an diesem Tag erstellten TXT-Dateien von der Festplatte auf Laufwerk B:

Befehl: L=List D=Delete C=Copy
Quelle: z.B.: C: oder C:\Texte
Ziel : z.B.: B: oder B:\Briefe
Maske : z.B.: *.bak oder ?a*.* (siehe DOS-Handbuch)
Datum: z. B.: 23. 11. 1990 oder a
Parameter a (aktuell) berücksichtigt alle heute erstellten Dateien, wird kein Datum angegeben, dann wird entsprechend das Datum der Dateien nicht berücksichtigt.

Wird ein Start und ein Enddatum angegeben, so wird nach Dateien gesucht, die dazwischen gesichert wurden.

Doall ohne Parameter gibt einen Hilfstext aus.

Es empfiehlt sich, für Arbeiten, die DOALL öfters erledigen soll, Batchdateien anzulegen, da Sie sonst immer den kompletten Paramterstring angeben müssen.

Eine Batchdatei, die jeden Tag die an diesem Tag erstellten Dateien von der Festplatte auf Laufwerk A: sichert, könnte so aussehen:

echo off
echo Es werden alle aktuellen Dateien echo nach A: gesichert
DOALL c,c:,a:,*.*,a
echo fertig

-> Auf der Diskette befinden sich 2 Demo Batchdateien:

HEUTE.BAT gibt alle Dateien auf der Festplatte C: aus, die das aktuelle Datum haben.

BAK.BAT löscht auf der Festplatte C: alle bak Dateien.

DIRECT

Von 1991 by H.-J. Schloßarek

Direct die Alternative zum Dosbefehl MKDIR und RMDIR. Während Sie mit dem Befehl MKDIR <Unterverzeichnis> von DOS nur jeweils ein Unterverzeichnis anlegen bzw. mit RMDIR <Unterverzeichnis> löschen können, ist es mit Direct möglich bis zu 10 Unterverzeichnisse gleichzeitig anzulegen oder zu löschen.

Direct wird mit der entsprechenden Option hinter dem Programmnamen und den Namen der Verzeichnisse die angelegt oder gelöscht werden sollen aufgerufen.

Ein Beispiel: Direct /a eins zwei drei vier fünf sechs sieben usw.

Verzeichnis mit Unterverzeichnis: Direct /a eins eins\zwei usw.

Option: /a oder /A = Anlegen der nachfolgenden Verzeichnisnamen

Option: /l oder /L = Löschen der nachfolgend angegeben Verzeichnisse

Beim Löschen von Verzeichnissen werden zuerst Dateien, die sich im Unterverzeichnis befinden, gelöscht und danach das Unterverzeichnis selbst. Es dürfen allerdings keine weiteren Unterverzeichnisse im zu löschenden Directory vorhanden sein.

Aber auch für dieses Problem gibt es eine Lösung. Sie haben ein Directory Text mit dem Unterverzeichnis Prog angelegt und möchten das Verzeichnis Text komplett löschen, dann geben Sie folgendes ein:

Direct /l text\prog Text

Hierbei wird zuerst das Unterverzeichnis Prog und anschließend das Verzeichnis Text gelöscht. Wenn Sie Direct ohne Parameter aufrufen, erscheint eine kleine Hilfestellung zum Programm. Folgende Fehlermeldungen können erscheinen:

Suchweg ungültig oder Directory existiert nicht.

Dateizugriff verweigert.

Das aktuelle Directory kann nicht gelöscht werden.

MS-DOS-Kurs

MS-DOS-Praxis Teil 5:

Dateien löschen

Der Einstieg in das MS-Dos Betriebssystem

Von Gerhard Kuhnle

Genauso wie Sie regelmäßig Ihre Akten durchsehen und überflüssige Dokumente beseitigen, genauso müssen die Dateien auf der Festplatte oder Diskette regelmäßig überprüft und gegebenenfalls gelöscht werden.
Die Möglichkeiten, die DOS für diesen Zweck anbietet. werden hier vorgestellt.

Einzelne Datei auf dem aktuellen Verzeichnis löschen			
Verzeichnis vor dem Löschen	zu löschende Datei	Kommando zum Löschen	Verzeichnis nach dem Löschen
DIR L* DIR T*	LISTE.TXT TELEFON.TXT	DEL LISTE.TXT DEL TELEFON.TXT	DIR L* DIR T*

Einzelne Datei in eine, anderen Laufwerk löschen				
LW	Verzeichnis	zu löschende Datei	Kommando zum Löschen	Verzeichnis
A: C:	DIR A:L* DIR C:T*	LISTE.TXT TELEFON.TXT	DEL A:LISTE.TXT DEL C:TELEFON.TXT	DIR A:L* DIR C:T*

Die ersten Übungen mit diesem Kommando erproben wir auf einer Diskette im Laufwerk A: Sind auf der Übungsdiskette nicht genügend Dateien enthalten, kopieren Sie von der Festplatte mit „COPY C:*.* A:" oder mit COPY C:\DOS*.* A: Dateien auf die Diskette. Mit dem letzten Befehl werden Dateien aus dem Unterverzeichnis DOS der Festplatte auf Diskette kopiert.

Syntax für Dateien löschen:

1. Kommando ——> DEL NAME
2. Kommando ——> ERASE NAME

Beide Kommandos sind gleichwertig. „DEL" wird häufiger verwendet, weil es kürzer ist.

a) Einzelne Datei auf dem aktuellem Laufwerk löschen

Erläuterungen zu Tabelle 5.1

Einzugeben sind die Kommandos in den Spalten 1, 3 und 4, jeweils mit <RETURN>.

In Spalte 2 sind lediglich die Dateien aufgeführt, die gelöscht werden sollen.

Zuerst wird mit DIR L* bzw. mit DIR T* überprüft, ob Dateien, die mit diesen Buchstaben beginnen, im Verzeichnis sind. Die beiden zur Löschung vorgesehenen Dateien müßten im Verzeichnis sein. Dann wird mit „DEL Dateiname" die entsprechende Datei gelöscht. Anschließend wird mit DIR L* bzw. DIR T* überprüft, ob die beiden Dateien tatsächlich aus dem Verzeichnis gelöscht wurden.

Beachte: Bei Fehlermeldung „Datei nicht gefunden" gibt es zwei Ursachen:

(1) Die Datei ist nicht im Verzeichnis:
Eine Datei, die nicht vorhanden ist, kann nicht gelöscht werden.

(2) Der Dateiname wurde falsch geschrieben:
In diesem Fall ist die Eingabe mit dem richtigen Namen zu wiederholen.

DOS bringt nur einen Kommentar bei falschen Eingaben. Das ist auch gut so. Der Anwender kann eigene Fehler leichter erkennen und damit korrigieren. Dadurch wird man sehr viel schneller in der Lage sein, mit MS-DOS fehlerfrei zu arbeiten.

Weitere Übungen sind zweckmäßig. Beim Löschen von Dateien dürfen keine Fehler gemacht werden. Dies könnte später ziemlich negative Folgen haben. Schauen Sie sich mit „DIR" das Verzeichnis an und löschen Sie jeweils die letzte Datei im Verzeichnis.

b. Einzelne Dateien auf einem anderen Laufwerk löschen

Sind Dateien in einem anderen als dem aktuellen Verzeichnis zu löschen, so ist vor den Dateinamen die Laufwerkskennzeichnung, wie in Tabelle 5.2 angegeben, einzufügen.

Erläuterungen zu Tabelle 5.2

Der Unterschied wird deutlich, wenn die beiden Tabellen 5.1 und 5.2 verglichen werden. In der ersten Spalte ist hier das aktuelle Laufwerk angegeben. Es sind also Dateien im Laufwerk A: und C: zu löschen, ohne daß wir in diesen Laufwerken sind. In die Kommandos DIR und DEL ist das Laufwerk einzufügen. Zu beachten ist, daß zwischen DIR und dem Laufwerkskennbuchstaben A: oder C: ein Leerzeichen eingefügt werden muß. Weitere Leerzeichen sind dagegen unzulässig.

Beachte: Fehlermeldung

Bei Fehlermeldungen wurden in das Kommando zwischen Laufwerksangabe und Dateispezifizierung ein Leerzeichen eingefügt. In all diesen Kommandos ist nur ein Leerzeichen nach dem Kommando DIR oder DEL zulässig

Falls Sie den Laufwerkskennbuchstaben vor dem Dateinamen nicht angeben wollen, aktivieren Sie zuvor das entsprechende Laufwerk. Die Dateien können dann so wie unter a) angegeben gelöscht werden.



MS-DOS-Kurs

c) Dateigruppen löschen

Es wurde schon darauf hingewiesen, daß gleichartige Dateien über die Dateinamenserweiterung zu einer Gruppe zusammengefaßt werden. Bei Anwenderprogrammen wie Datenbanken, Tabellenkalkulationen, Textverarbeitungssystemen erfolgt dies automatisch. Solche Dateinamenserweiterungen haben auch Vorteile beim Löschen.

Die Dateien einzeln wie in den beiden vorangegangen Übungen zu löschen, wäre sehr mühsam und zeitaufwendig. Bei vielen Dateien bestünde auch keine Sicherheit, ob tatsächlich alle Dateien dieses Typs gelöscht wurden.
In der Tabelle 5.3 wird angegeben, welcher Dateityp zu löschen ist.

zu löschende Gruppe		Kommando zum Löschen	Verzeichnis
*.TXT	1	DEL *.TXT	DIR *.TXT
*.MAX	2	DEL *.MAX	DIR *.MAX
T*.*	3	DEL T*.*	DIR T*.*
TEST1,TEST2,TESTA	4	DEL TEST?	DIR TEST?
TEST1,TESTAT usw	5	DEL TEST*	DIR TEST*
??	6	DEL ??	DIR ??
??.*	7	DEL ??.*	DIR ??.*
????	8	DEL ????	DIR ????
?E??	9	DEL ?E??	DIR ?E??
?E*	10	DEL ?E*	DIR ?E*
*	11	DEL *	DIR *

Erläuterungen zu Tabelle 5.3

Die Kommandos der Spalten 2 und 3 sind einzugeben. Wird das Inhaltsverzeichnis mit der entsprechenden Dateigruppe nach dem Löschen ausgegeben (Spalte 3), muß die Meldung erscheinen: „Dateien nicht gefunden".

Kommando 1 und 2:
Alle Dateien mit der Eweiterung TXT bzw. MAX werden gelöscht. Der Hauptname spielt keine Rolle. Mit dem Globalzeichen * werden alle Hauptnamen angesprochen.

Kommando 3:
Alle Dateien, die mit T beginnen, werden gelöscht.

Kommando 4:
Alle Dateien mit 5 Buchstaben ohne Erweiterung werden gelöscht, wenn die ersten 4 Buchstaben mit TEST beginnen.

Kommando 5:
Alle Dateien ohne Erweiterung, die mit TEST beginnen, werden gelöscht.

Kommando 6:
Alle Dateien ohne Erweiterung bis zu zwei Buchstaben werden gelöscht.

Kommando 7:
Alle Dateien mit und ohne Erweiterung bis zu zwei Buchstaben werden gelöscht.

Kommando 8:
Alle Dateien ohne Erweiterung bis zu 4 Buchstaben werden gelöscht.

Kommando 9:
Alle Dateien ohne Erweiterung mit 4 Buchstaben werden gelöscht, soweit der 2. Buchstabe E ist.

Kommando 10:
Alle Dateien ohne Eweiterung werden gelöscht, soweit der 2. Buchstabe ein E ist. Die Länge des Dateihauptnamens spielt keine Rolle.

Kommando 11:
Alle Dateien ohne Erweiterung werden gelöscht.

Voraussetzung ist für diese Übung, daß Dateien dieses Typs auf der Diskette gespeichert sind.

d) Gelöschte Dateien restaurieren

Wird eine Datei oder Dateigruppe mit Del Name gelöscht, so wird lediglich im ROOT-Directory der erste Buchstabe im Dateinamen mit einem Kleinbuchstaben oder sonstigen Zeichen überschrieben.

In Tabelle 5.2 wurde die Datei TELEFON.TXT gelöscht. Sie wurde, und dies ist aus zwei Gründen wichtig, nicht gelöscht, sondern ist zunächst noch mit der ganzen Tateinheit auf der Platte gespeichert. Diese Datei TELEFON.TXT steht noch im ROOT-Directory mit eELEFON.TXT oder mit .ELEFON.TXT. Um diese Datei zu restaurieren, genügt es, das erste Zeichen mit einem beliebigen Großbuchstaben oder einer Zahl zu überschreiben. Dazu gibt es Hilfsprogramme. Wie dies mit DEBUG möglich ist, wird in einem späteren Beitrag gezeigt.

Eine u. U. versehentlich gelöschte Datei kann aber nur dann wieder restauriert werden, wenn inzwischen nicht weitere Dateien abgespeichert wurden; denn Löschen bedeutet lediglich, daß diese Datei zum Überschreiben freigegeben wurde. Wird also eine Datei versehentlich gelöscht, sollten anschließend keine weiteren Dateien erstellt werden; denn danach ist nichts mehr möglich.

Das „Restaurieren von Dateien" haben wir hier vorzeitig aus zwei Gründen erwähnt:

(1) Dateien, die versehentlich gelöscht werden, können wieder restauriert werden.

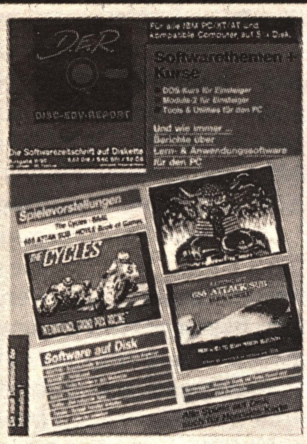
(2) Dateien, die absichtlich gelöscht werden, können von Dritten ebenfalls restauriert werden, und das könnte für Sie unerwünscht sein. In diesem Fall ist ratsam, beliebige andere Dateien auf die Platte zu kopieren. Damit werden die „gelöschten" Dateien überschrieben und sind nur endgültig gelöscht. Anschließend sollten auch die Kopien gelöscht werden.

Sie sind noch zu haben!

DISC-EDV-REPORT 1990

**Fehlt Ihnen noch ein Heft in Ihrer Sammlung?
Alte Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen.**





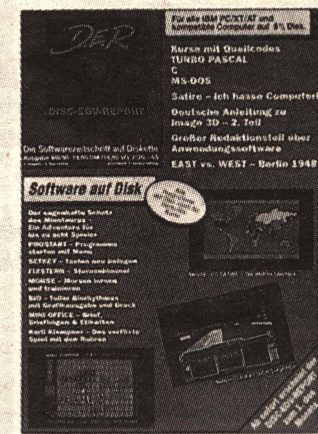


















DISC-EDV-REPORT
Die Softwarezeitschrift mit Diskette.

Mit Anwendungssoftware, Utilities und Spielen, alles was ein Computerherz begehrt. Im redaktionellen Teil finden Sie das neueste vom Softwaremarkt, neue Programme und neue Spiele. Inkl. Kursen für MS-Dos, Turbo-Pascal Modula-2 und C. Fachwissen und Quellcodes. Der DISC-EDV-REPORT führt Sie in lockerer Art und Weise durch die Welt der Computer.

Preise für die Hefte:
Ausgaben 1-3/1990 je DM 9,60
Ausgaben 4-12/1990 je DM 14,80



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard -Finckh-Straße 3, Postfach 35 66
D-7900 Ulm, Telefon 07 31/3 76 39, Bestell-Fax 07 31/3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 · Schweiz 0049-731-3 76 39



Basic-Kurs

Professionell programmieren in BASIC

Ein Kurs für Anfänger und alle, die mehr wissen wollen!

Von Roland G. Hülsmann

TEIL 1

1. DER BASIC-INTERPRETER „P-BASIC"

Auf der Diskette befindet sich die Datei P-BASIC.COM. In diesen weniger als 50 kB verbirgt sich der ganze BASICInterpreter. Mehr brauchen wir für unseren ersten Kursteil nicht. Der BASIC-Interpreter wird von der DOS-Ebene mit folgendem Befehl aufgerufen:

P-BASIC [name] [/F:n] [/S:n] [/C:n] [/M:m,n]

Für uns wichtig ist lediglich, daß beim Aufruf der Name des BASIC-Programmes mit angegeben werden kann. Wenn wir den Interpreter z. B. mit „P-BASIC RECHNER.BAS" aufrufen, wird das Programm „RECHNER.BAS" automatisch geladen und gestartet!

Die anderen Parameter in Kürze:

/F:n n=max. Anzahl der gleichzeitig geöffneten Dateien. (Der FILES-Wert in der CONFIG.SYS muß mind. n+4 sein!)

/S:n Satzlänge für Randomdateien, wenn er größer als 128 Bytes sein soll.

/C:n Größe des DFÜ-Puffers.

/M:m,n Speicheraufteilung

Da diese Parameter GW-Basic-kompatibel sind, sei zur näheren Erläuterung auf die einschlägige Literatur verwiesen. Wenn nichts anderes angegeben wird, wird für alle Beispiele des Kurses P-BASIC ohne Parameter gestartet.

Nach dem Aufruf meldet sich P-BASIC und gibt den freien Speicherplatz (etwa 60 kB) an. In der untersten Bildschirmzeile ist die Belegung der Funktionstasten eingeblendet. Der blinkende Strich unter dem OK ist der Cursor. Wenn die Funktionstastenanzeige stört, können wir gleich den ersten Befehl eingeben:

KEY OFF

Wie jede Befehlszeile wird auch diese mit <ENTER> abgeschlossen. Mit „KEY ON" können wir die Funktionstastenanzeige wieder einschalten.

2. WIR MACHEN UNS DEM COMPUTER VERSTÄNDLICH

Das „OK" auf dem Bildschirm sagt uns: Ich habe alle deine Befehle ausgeführt und du kannst jetzt den nächsten eingeben! Das machen wir nun auch und lernen dabei ein wenig den EDITOR von P-BASIC kennen. Der EDITOR ist jener Programmteil, der es uns ermöglicht, Eingaben zu editieren, d. h. zu bearbeiten.

Als nächstes geben wir ein:

PRINT „Guten Tag!"

Auf Deutsch heißt das: Drucke „Guten Tag!". Mit Drucken ist die Ausgabe auf den Bildschirm gemeint. (Das rührt daher, daß die ersten Computer, auf denen BASIC lief, gar keine Bildschirme als Anzeigegeräte hatten, sondern nur Drucker.)

Wenn wir die Zeile mit <ENTER> abschließen, macht der Computer das, was wir erwarten. Und erwartungsvoll steht da wieder das „OK". Nun geben wir ein:

PINT „Das klappt ja prima."

(Und natürlich wieder <ENTER>!) Jetzt gibt der Computer aus: „SYNTAX ERROR". Das heißt soviel wie „Rechtschreibfehler". Ach ja, da fehlt tatsächlich ein „R". Aber keine Angst, wir müssen die Zeile nicht neu eingeben. Solange sie noch auf dem Bildschirm steht, können wir sie wiederverwenden. Das nenne ich Recycling! Also bewegen wir mit der entsprechenden Cursortaste den Cursor nach oben, bis er beim „P" blinkt. Dann gehen wir einen Schritt nach rechts. Der Cursor steht beim „I". Jetzt ein „R" eingeben ... und das „I" ist überschrieben. Das liegt daran, das der Editor normalerweise im Überschreibmodus ist. Neue eingegebene Zeichen überschreiben die, die schon dastehen. Also schalten wir den Editor in den Einfügemodus, in dem wir die <Einfg>-Taste betätigen. Der Cursor wird gleich viel gewichtiger.
(Auf englischen Tastaturen steht statt <Einfg> das Wort <Ins>!) Wenn wir jetzt das „I" eingeben, schiebt es sich zwischen „R" und „N". Wenn wir jetzt die Zeile mit <ENTER> abschikken, macht der Computer, was wir wollen.

Jetzt wollen wir doch mal sehen, ob dieser Computer auch rechnen kann. Also geben wir ein:

PRINT „1+2"

Der Computer antwortet „1+2". So war das nicht gemeint. Aber der Fehler liegt nicht beim Computer, sondern bei der Eingabe. Dadurch, daß wir das „1+1" in Anführungszeichen (Gänsefüßchen) eingeschlossen haben wird es genauso ausgegeben, wie es da steht. Wenn er rechnen soll, müssen wir die Anführungszeichen weglassen:

PRINT 1+2

Jetzt klappt's. Jetzt wollen wir beides verbinden:

PRINT „1+2 =";1+2

Das Semikolon zwischen beiden Ausdrücken sagt dem Computer, daß er gleich hinter dem vorderen Ausdruck noch was ausdrucken soll. Würde da ein Komma stehen, würde er einen Zwischenraum lassen und das Ergebnis an der nächsten Tabulatorposition schreiben. Das ist später wichtig, um Tabellen zu schreiben, die untereinander angeordnet sind. Jetzt können wir auch noch die anderen Grundrechenarten ausprobieren.

Basic-Kurs

WICHTIG: Anstelle des Kommas bei Zahlen erwartet unser amerikanisch sprechender Computer einen Punkt!

Folgende Rechenzeichen versteht BASIC:

*	Multiplikation:	PRINT 5*3
/	Division:	PRINT 5/3
\	Ganzzahl-Division:	PRINT 5\3
+	Addition:	PRINT 5+3
-	Subtraktion:	PRINT 5-3
^	Potenz:	PRINT 5^3

Selbstverständlich gilt auch das Minuszeichen für negative Zahlen und die Klammern für kompliziertere Rechnungen!

WICHTIG: Auch vor Klammern darf das Mal-Zeichen nicht fehlen! Beispiel: PRINT 2*(6+4)

Da mittlerweile der Bildschirm ziemlich voll ist, weisen wir den Computer an, den Bildschirm zu leeren. Auf Englisch hieße das „Clear Screen". Da Programmierer von Natur aus faul sind, kürzen sie das bei BASIC zu „CLS" ab.

3. VARIABLEN

Da haben wir nun unseren Computer mit wahnsinnig viel Speicher und er kann sich immer noch nichts merken.

(Im Vertrauen gesagt: für P-BASIC und GW-BASIC ist es unerheblich, mit wieviel MB wir unseren Freund ausgestattet haben, er kann unter dem BASIC-Interpreter eh nicht mehr als 64 kB nutzen.)

Wenn sich der Computer eine Zahl oder einen Text merken soll, speichert er diesen unter einem Namen ab. Unter diesem Namen können wir die Zahl oder den Text dann wiederfinden. Diesen Namen nennen wir „Bezeichner" oder „Variable".

3.1 Numerische Variablen

Fangen wir mit den Zahlen an:

LET Gehalt = 5500

(Da ist der Wunsch der Vater des Gedankens ...) Diese Zeile weist den Computer an, den Wert 5500 in der Variablen „Gehalt" abzuspeichern. Das „LET" können wir im übrigen auch weglassen.

PRINT Gehalt

Beachten Sie: Keine Anführungszeichen vor und hinter „Gehalt"! Natürlich können wir auch eingeben:

PRINT „Mein Gehalt ist";Gehalt;"DM im Monat!"

Wir können mit den Variablen auch rechnen. Geben wir nacheinander folgende Zeilen ein, wobei wir jede Zeile mit <ENTER> abschließen:

```
Gehalt = 5500
Ausgaben = 4800
Haben = Gehalt - Ausgaben
PRINT „Ich habe noch";Haben;"DM."
```

HINWEIS: Das erste Zeichen in einem Variablennamen muß ein Buchstabe sein. Die weiteren Zeichen können Buchstaben oder Ziffern sein.

3.2 Textvariablen

Texte werden im Computerdeutsch auch Zeichenketten oder Strings genannt. Wir können Variablen auch ganze Wörter oder Texte zuweisen.

Versuchen wir es:

Vorname = „Peter"

Der Computer sagt „TYPE MISMATCH", auf deutsch: Da paßt was nicht zusammen. Er muß nämlich vorher wissen, daß er einen Text speichern soll. Das teilen wir ihm mit, indem wir an den Variablennamen ein „$" dranhängen:

```
Vorname$ = „Peter"
Nachname$ = „Müller"
PRINT „Name: „;Vorname$;" „;Nachname$
```

Wir können auch zwei Textvariablen zu einer verbinden:

Name$ = Vorname$ + Nachname$

3.3 Datentypen

Wir haben bisher zwei verschiedene Datentypen kennengelernt: Die numerische Variable für Zahlen und die Textvariable für Zeichenketten. Bei den Zahlen können wir noch weitere Unterteilungen vornehmen: Fließkommazahlen (also Zahlen mit Komma bzw. Punkt) und ganze Zahlen ohne Nachkommastellen. Auch die unterscheidet man voneinander durch ein Anhängsel an den Variablennamen: Ganze Zahlen haben ein Prozentzeichen und Fließkommazahlen ein Ausrufezeichen. Gibt man kein Zeichen an, nimmt der Computer an, daß wir Fließkommazahlen meinen. (Tatsächlich gibt es noch weitere Datentypen, aber wir kommen mit den bisher genannten aus.)

```
Test! = 5.67
Test% = 8.34
PRINT Test!,Test%,Test
```

Ergebnis: 5.67   8   5.67

Da bei „Test" kein Kennzeichen dranhängt, nimmt der Computer an, daß es sich um eine Fließkommavariable handelt, also um „Test!".

Häufig benötigt ein Programm nur ganze Zahlen, da mit diesen schneller gerechnet wird und sie weniger Speicherplatz verbrauchen. Es ist nun mühsam, bei jeder Variablen das Prozentzeichen dranzuhängen. Das geht auch einfacher:

DEFINT A-Z

Das „INT" steht für „Integer". Das bedeutet ganzzahlig. Der Computer wird angewiesen alle Variablen mit den Anfangsbuchstaben von A bis Z (also alle) als ganzzahlige Variablen zu betrachten, wenn nichts anderes angegeben wird. Wenn wir jetzt Fließkommavariablen haben wollen, müssen (!) wir das Ausrufezeichen angeben. Wir können auch nur für einzelne Buchstaben den Datentyp definieren:

DEFINT A,B,K



Basic-Kurs

Alle Variablen, die mit A, B oder K beginnen, sind ganzzahlig. Mir wird es aber zu unübersichtlich, wenn nicht für alle das gleiche gilt. Daher benutze ich diese Form nicht.

Wir könnten ebenso alle Variablen als Textvariablen definieren:

DEFSTR A-Z

Das „STR" steht für String. Auch das benutze ich ungern. Am $ erkennt man deutlicher, daß etwas eine Textvariable sein soll. Aber probieren Sie ruhig ein wenig rum, bevor Sie sich dem letzten Abschnitt des ersten Kursteiles zuwenden: Den Variablenfeldern.

3.4 Felder

Das englische Wort für Feld ist „Array". Ein Feld ermöglicht uns, mehrere Werte oder Texte in einer Variablen zu speichern. Wenn ich z.B. die Ausgaben für alle 12 Monate speichern will, könnte ich ein Feld bestimmen, in das 12 Ausgaben rein passen (... wenn sie schon nicht zu meinen Einnahmen passen). Das geschieht mit dem Befehl „DIM". „DIM" steht für „dimensioniere", „lege die Größe fest":

```
DIM Ausgaben(12)
Ausgaben(1)=4500
Ausgaben(2)=3400
Ausgaben(3)=8900
...
```

Die 12 in Klammern gibt an, daß ein Feld mit 12 Ausgaben erzeugt wird. In den übrigen Zeilen gibt die Zahl in Klammern (der „Index") an, welche der Ausgaben benutzt wird. Gleiches gilt auch für andere Datentypen, z.B. Textvariablen:

```
DIM Namen$(500)
Namen$(1)="Maier"
Namen$(2)="Müller"
...
```

Und wenn wir nach all den Experimenten wieder reinen Tisch machen wollen, können wir mit dem Befehl „CLEAR" alle Felder und Variablen wieder löschen!

NEUE BEFEHLE

KEY ON Funktionstastenanzeige anschalten.
KEY OFF Funktionstastenanzeige ausschalten.
PRINT <Ausdrucksliste> Ausgabe von Texten und/oder Zahlen auf dem Bildschirm
CLS Bildschirm löschen
LET Zuweisung an eine Variable (kann weggelassen werden)
CLEAR löscht alle Variablen
DEFINT <Anfangsbuchst.> Variablen als Integer bestimmen
DEFSTR <Anfangsbuchst.> Variablen als Strings (Texte) bestimmen
DIM Variable(n) Feld dimensionieren mit n Elementen

IM NÄCHSTEN KURSTEIL

Im nächsten Teil verbinden wir die einzelnen Befehle zu unserem ersten Programm. Wir beschäftigen uns mit Eingaben und Schleifen (nicht im Haar, sondern im Programm)!

TURBO-PASCAL-Kurs

Programmieren mit TURBO-PASCAL

(Version 4.0-5.5)

Vom Text bis zur Grafik

Von H.-J. Schloßarek

Grafikteil VI

In diesem Teil des Kurses beschäftigen wir uns mit der Ausgabe von Text im Grafikmodus. Sollen Grafiken mit Zahlen oder Text näher erklärt werden, so müssen dazu die erforderlichen Textzeichen sowie die zur Ausgabe benötigten Routinen bereitgestellt werden. In vielen Grafikbildern ist eine punktgenaue Position des Textes notwendig, ebenso soll der Text verkleinert oder vergrößert werden.

Außerdem sollen verschiedene Schriftarten dargestellt werden. Turbo-Pascal stellt uns dazu die nötigen Proceduren und Schriftarten (zur Zeit vier verschiedene Schrifttypen) zur Verfügung.

Einige Proceduren haben wir schon in den vorhergehenden Teilen kennengelernt. Nochmal kurz zur Erinnerung, mit OUTTEXT (Zeichenkette) wird ein Textstring an der momentanen Position des Cursors ausgegeben. MOVETO (x,y) setzt den unsichtbaren Grafikcursor an die angegebenen Koordinaten (abhängig vom Grafikmodus). Mit OUTTEXTXY (x, y, Zeichenkette) können wir die Position gleich mit angeben.

Der Grafikcursor steht nach der Ausführung der OUTTEXT-Operationen hinter dem letzten Textzeichen. Soll an einer Position, an der sich bereits eine Textausgabe befindet, neuer Text geschrieben werden, so muß der alte Text erst gelöscht werden. Da sonst die neuen Zeichen in die vorhandenen hineingeschrieben werden und somit die Ausgabe unleserlich wird. Siehe STYLEDEMO.

```
BEISPIELPROGRAMM:

Program Grafiktext;
USES CRT,GRAPH;

VAR
     textpara:TEXTSETTINGSTYPE;
     tripp:POINTER;smallp:POINTER;
     sansp:POINTER;gothp:POINTER;
     treiber,modi,x,y,i:INTEGER;
     zahl:STRING;col:BYTE;
     datei:FILE;hoehe,breite:INTEGER;
     textmodus:BOOLEAN;

Procedure ZEICHENDEMO;    { Zeichensätze laden }
begin
 ASSIGN(datei,'trip.chr');RESET(datei,1);
 GETMEM(tripp,FILESIZE(datei));
 BLOCKREAD(datei,tripp^,FILESIZE(datei));
 CLOSE(datei);
 IF REGISTERBGIFONT(tripp) < 0 THEN
     begin
       WRITELN('Zeichensatz TRIP.CHR konnte nicht registriert werden.');
       HALT(1);
     end;
 ASSIGN(datei,'LITT.chr');RESET(datei,1);
 GETMEM(smallp,FILESIZE(datei));
 BLOCKREAD(datei,smallp^,FILESIZE(datei));
 CLOSE(datei);
 IF REGISTERBGIFONT(smallp) < 0 THEN
     begin
       WRITELN('Zeichensatz LITT.CHR konnte nicht registriert werden.');
       HALT(1);
     end;
 ASSIGN(datei,'sans.chr');RESET(datei,1);
 GETMEM(sansp,FILESIZE(datei));
 BLOCKREAD(datei,sansp^,FILESIZE(datei));
 CLOSE(datei);
 IF REGISTERBGIFONT(sansp) < 0 THEN
     begin
       WRITELN('Zeichensatz SANS.CHR konnte nicht registriert werden.');
       HALT(1);
     end;
 ASSIGN(datei,'goth.chr');RESET(datei,1);
 GETMEM(gothp,FILESIZE(datei));
 BLOCKREAD(datei,gothp^,FILESIZE(datei));
 CLOSE(datei);

  IF REGISTERBGIFONT(gothp) < 0 THEN
     begin
     WRITELN('Zeichensatz GOTH.CHR konnte nicht registriert werden.');
     HALT(1);
     end;
end;              { Ende der Procedur ZEICHENDEMO }

Procedure STYLEDEMO;        { Schriftarten anzeigen }
begin
     SETTEXTJUSTIFY(centertext,centertext);
     FOR i:=1 TO 4 DO
       begin
        SETCOLOR(col+i);
         SETTEXTSTYLE(i,horizdir,i);
         STR(i,zahl);
         OUTTEXTXY(GETMAXX DIV 2,i*30,'Zeichensatz '+zahl+'Grösse '+zahl)

         y:=TEXTHEIGHT('Z');
         MOVETO(1+y*3,GETMAXY DIV 2);
         SETTEXTSTYLE(i,vertdir,i);
         OUTTEXT('Zeichensatz '+zahl+' Grösse '+zahl);
       end;
 end;                   { Ende Procedur STYLEDEMO }

 Procedure JUSTIFYDEMO;      { Text ausrichten }
 begin
     x:=GETMAXX DIV 2;y:=GETMAXY DIV 2;
     SETTEXTSTYLE(defaultfont,horizdir,1);
     i:=TEXTHEIGHT('Z');
```



TURBO-PASCAL-Kurs

Wenn kein anderer Zeichensatz geladen wurde, wird jede Ausgabe mit dem Standardzeichensatz ausgeführt da dieser immer zur Verfügung steht.

Wie ein neuer Zeichensatz geladen, die Größe verändert, die Länge und Höhe von Zeichenketten ermittelt wird, zeigen die nachfolgenden Beschreibungen.

Beschreibung der Textfunktionen:

Procedur SETTEXTSTYLE (nummer, richtung, gross) legt den Zeichensatz, die Ausgabelage und die Größe der auszugebenden Textfolge fest, bis ein neuer Aufruf von Settextstyle erfolgt. Die von TP bereitgestellten Zeichensätze haben alle die Extention .CHR und sind Vektorzeichensätze.

Ein Zeichen besteht aus mehreren Linien, deren Verbindungspunkte gespeichert sind. So ist eine Vergrößerung oder Verkleinerung ohne Qualitätsverlust möglich.

Nummer
Zeichensatznummer 0 - 4, sie ist in TP wie folgt deklariert:
0= Defaultfont (Pixelweise definiert)
1= Triplexfont (Vektorzeichensätze)
2= Smallfont
3= Sanseriffont
4= Gothicfont

Richtung
gibt die Lage des Textes an
0 = Horizdir (Text von links nach rechts)
1 = Vertdir (Text von unten nach oben)

Groß
gibt den Vergößerungsfaktor an
1-10
0 = Usercharsize (siehe SETUSERCHARSIZE)

Siehe STYLEDEMO.

Procedur SETTEXTJUSTIFY (horizontal, vertikal) gibt an wie die Zeichen in bezug auf den Grafikcursor (OUTTEXT) bzw. die angegebenen Koordinaten (OUTTEXTXY) liegen.

```
    SETTEXTJUSTIFY(lefttext,bottomtext);
    OUTTEXTXY(x,y,'Text links und auf Cursor ');
    SETTEXTJUSTIFY(centertext,centertext);
    OUTTEXTXY(x,y+i,'Text mittig zum Cursor ');
    SETTEXTJUSTIFY(righttext,toptext);
    OUTTEXTXY(x,y+i*2,'Text rechts und unter Cursor ');
end;                    { Ende Procedure JUSTIFYDEMO }

Procedure USERSIZEDEMO;     { Textgrösse frei wählen }
begin
    SETTEXTSTYLE(sansseriffont,horizdir,3);
    SETTEXTJUSTIFY(centertext,centertext);
    FOR i:=10 DOWNTO 1 DO
      begin
      SETCOLOR(i);
       FOR x:=1 TO 15 DO
         begin
          SETUSERCHARSIZE(x,2,x,2);
          OUTTEXTXY(GETMAXX DIV 2,50,'Demo');
         end;
        end;
  end;                  { Ende Procedure USERSIZE }

  Procedure TEXTHEIGHTDEMO;      { Höhe des Demotextes feststellen }
  begin
      hoehe:=TEXTHEIGHT('DEMO');
  end;                  { Ende Procedure TEXTHEIGHTDEMO }

  Procedure TEXTWIDTHDEMO;       { Breite eines Textes feststellen }
  begin


      breite:=TEXTWIDTH('DEMO');
  end;                  { Ende Procedure TEXTWIDTHDEMO }

 Procedure SETTINGSDEMO;      { Textausgabeparameter feststellen }
 begin
      GETTEXTSETTINGS(textpara);
      textmodus:=TRUE;
      RESTORECRTMODE;
      WITH textpara DO
        begin
         WRITELN('Testparameter: ');
         WRITELN('Zeichensatz : ',Font);
         WRITELN('Richtung    : ',Direction);
         WRITELN('Zeichengösse: ',Charsize);
         WRITELN('Vertikalpos.: ',vert);
         WRITELN('Horizontpos.: ',horiz);
        end;
       WRITELN;
       WRITELN('Angaben zum Text DEMO:');
       WRITELN('Höhe in Punkten  : ',Hoehe);
       WRITELN('Breite in Punkten: ',Breite);
  end;                    { Ende Procedure SETTINGSDEMO }

  Procedure MELDUNG;    { Meldung ausgeben }
  VAR
       ch:CHAR;
  begin
       WHILE KEYPRESSED DO
           ch:=READKEY;
       SETTEXTSTYLE(0,horizdir,1);
       SETTEXTJUSTIFY(lefttext,centertext);
       OUTTEXTXY(150,GETMAXY-50,'Weiter mit Taste');
       ch:=READKEY;
  end;

  BEGIN              { HAUPTPROGRAMM }
  ZEICHENDEMO;       { Procedur aufrufen }
  treiber:=DETECT;modi:=1;col:=1;
  INITGRAPH(treiber,modi,'');
  IF GRAPHRESULT <> 0 THEN
    begin
     WRITELN('Grafiktreiber nicht gefunden!');
     HALT(1);
    end;
  STYLEDEMO; MELDUNG;CLEARDEVICE;
  JUSTIFYDEMO; MELDUNG;CLEARDEVICE;
  USERSIZEDEMO; MELDUNG;CLEARDEVICE;
```

TURBO-PASCAL-Kurs

```
TEXTHEIGHTDEMO;TEXTWIDTHDEMO;
IF textmodus THEN begin
   SETGRAPHMODE(1);
   CLOSEGRAPH;
end ELSE CLOSEGRAPH;
SETTINGSDEMO;
WRITELN('Anzeige beenden mit Return.');
READLN;
END.             { Ende HAUPTPROGRAMM }
```

Folgende Konstanten sind in TP definiert:

* = Cursorposition

Horizontal

```
Leftext     = 0   ( * TEXT )
Centertext  = 1   ( TE*XT  )
Righttext   = 2   ( TEXT*  )
```

Vertikal

```
Bottomtext = 0   (TEXT   )
                 (*      )
Centertext = 1   (*TEXT  )
Toptext    = 2   (*      )
                 (TEXT   )
```

Siehe JUSTIFYDEMO.

Procedur SETUSERHARSIZE-(mal_x,div_x,mal_y,div_y) gestattet es die Größe der Zeichen in X- und Y-Richtung unabhängig voneinander einzustellen, wenn für gross in der Procedur Settextstyle der Wert 0 eingetragen wurde.

X-Faktor = mal_x/div_x
Y-Faktor = mal_y/div_y
Ein Aufruf durch SETUSERCHARSIZE-(12,8,15,5); würde eine Streckung in X-Richtung um 12/8 und in Y-Richtung um 15/5 bedeuten.

Siehe USERSIZEDEMO.

Function TEXTHEIGHT(zeichenkette) ermittelt die Höhe der Schrift in Bildpunkten.

Siehe TEXTHEIGHTDEMO.

Function TEXTWIDTH(zeichen) gibt die Breite der Zeichenkette in Bildpunkten zurück.

Siehe TEXTWIDTHDEMO.

Procedure GETTEXTSETTINGS(Textpara) stellt fest welche Parameter für die Textausgabe auf dem Grafikbildschirm gesetzt sind. Textpara muß vom Type TextsettingsType sein, der ist in TP folgendermaßen definiert:

```
Type
    TextSettingsType = RECORD
        Font        :Word;  (Zeichensatznummer)
        Direction   :Word;  (Schriftrichtung)
        Charsize    :Word;  (Größe)
        Horiz       :Word;  (Horizontale Position)
        Vert        :Word;  (Vertikale Position)
    End;
```

Siehe SETTINGSDEMO.

Da nur der Standardzeichensatz immer verfügbar ist, müssen die vier anderen Zeichensätze, die Turbo-Pascal zur Verfügung stellt, beim Aufruf von Settextstyle von der Diskette oder Festplatte nachgeladen werden.

Um diese Zugriffe zu vermeiden, kann man die Zeichensätze einzeln oder alle vier in den Speicher laden, wo sie dann zur Verfügung stehen.

Dieses Einladen muß vor der Installation des Graphicpaketes geschehen.



ANSI-Bildschirmsteuerung

DOS - WISSEN ? ANSI-BILDSCHIRM-STEUERUNG

Von H.-J. Schloßarek

Nach dem Starten des Betriebssystems meldet sich MS-DOS recht farblos mit dem Eingabeprompt A> oder C>, in den Farben weiße Schrift auf schwarzem Hintergrund. Das muß nicht sein, wenn Sie mit den ANSI-Sequenzen eine andere Einstellung vornehmen.

Aber was bedeutet ANSI ?

ANSI ist die Abkürzung für >American National Standards Institute <, den Normenausschuß der USA. Dieser Normenausschuß ist eine Institution zur Schaffung und Veröffentlichung von Normen.

In Deutschland kennen wir die Deutsche Industrie Norm (DIN).
MS-DOS stellt uns einen sogenannten Bild- und Tastaturtreiber zur Verfügung, und zwar in der Treiberdatei ANSI.SYS.

Die Aufgabe dieses Treibers besteht darin, standardisierte Anweisungen zur Positionierung des Cursors und der Farbgebung auszuführen.
Diese Anweisungen bestehen aus Steuercodes, die Beschreibung dieser Codes folgt weiter unten.

Bevor Sie aber über diese Möglichkeiten der Bildschirmsteuerung verfügen können, muß der ANSI-Treiber vom Betriebssystem geladen werden.

Dazu tragen Sie, falls noch nicht vorhanden, in die Config.sys-Datei folgende Zeile ein -> **DEVICE = ANSI.SYS**.

Sollte diese Zeile in Ihrer Config.sys noch nicht vorhanden sein, müssen Sie das Computersystem neu starten, andernfalls steht Ihnen der Treiber schon zur Verfügung.

Tabelle-1:

Befehl:	Ausgabe:
$_	Zeilenvorschub
$b	Pipe(¦)-Zeichen
$e	in Verbindung mit [,einleitung einer ANSI-Sequenz
$d	Ausgabe des aktuellen Systemdatums
$g	>-Zeichen wird ausgegeben
$h	führt Rückschritt aus (Backspace)
$l	<-Zeichen wird ausgegeben
$n	Laufwerkskennung wird ausgegeben
$p	Aktuelles Verzeichnis wird angezeigt
$s	Leerzeichen
$t	Ausgabe der aktuellen Systemzeit
$v	Dos-Versionsnummer wird angezeigt

Beispiele:

```
prompt $p$g                      -> Ausgabe:A:\>

prompt $v$_$p$g                  -> Ausgabe:MS-DOS VERSION 3.30
                                            A:\>
prompt $d$_$p$g                  -> Ausgabe:Datum z.B. Sam 11.05.1991
                                            A:\>
prompt $t$h$h$h$h$h$h$_$p$g      -> Ausgabe:Zeit z.B. 18.33
                                            A:\>
```

Tabelle-2:

Modus:	Bilddarstellung:
0	40*25 Zeichen in Schwarz/Weiß
1	40*25 Zeichen in Farbe
2	80*25 Zeichen in Schwarz/Weiß
3	80*25 Zeichen in Farbe
4	320*200 Bildpunkte (Farb-Grafik)
5	320*200 Bildpunkte (Monochrom-Grafik)
6	640*200 Bildpunkte (Monochrom-Grafik)
7	Nach Ausgabe der letzten Spalte springt der Cursor in die nächste Zeile

Beispiel:

```
prompt $e[=0h -> Schaltet Textausgabe mit 40*25 Zeichen in
                 Schwarz/Weiß ein.
```

Die Sequenzen sollten in einer Batchdatei zusammengefaßt werden, z.B. in der Autoexec.bat, in dem Fall werden die Sequenzen nach dem Booten des Systems gleich abgearbeitet.

Beschreibung der Steuersequenzen des ANSI.SYS-TREIBERS:

Jede Steuersequenz setzt sich aus dem Kommando Prompt, der Option $e[= ESC (hat nichts mit der Esc-Taste zu tun) und der Sequenz mit den entsprechenden Parametern.

Das Kommando Prompt ändert das Bereitschaftszeichen von Dos und gibt uns die Möglichkeit die Ansi-Sequenzen zu benutzen. Die Prompt-Anweisung kann neben Ansi-Sequenzen noch 13 Befehle verarbeiten, siehe Tabelle-1: Prompt-Befehle.
Bei dem Aufruf der Sequenzen muß auf Groß- und Kleinschreibung geachtet werden.

Aufruf:

Prompt:
Setzt Standard-Bereitschaftszeichen A> bzw. C>, dieses Kommando sollte immer am Ende einer Sequenzfolge stehen, da sonst nur der blinkende Cursor zu sehen ist.

ANZEIGE

PD-Software

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD449 DOS UTIL 4
Calrpt, Chkfsiz, CT-Cur, Display, DO-Once, Flash, Free etc.!

PD450 FRAKTAL KALEIDOSKOP V.2N
Schöne Fraktalbilder f. die EGA-Karte!

PD1000 LHARC
Super Komprimierungsprogramm, verkleinert Ihre Daten

PD1001 MATHE-ASS V.6.0
Das Programm für Schüler und Studenten, mit Grafikroutinen und Ausdruck

PD1003 HT-PLAN
Sehr gutes Stundenplan-Verwaltungsprogramm

PD1004 MASKSTAR
Maskengenerator für Turbo Pascal 4.0 und 5.0

PD1005 MEMEX
Memory Explorer – listet Ihren Arbeitsspeicher

PD1007 DISK-LABEL
Druckprogramm für Diskettenaufkleber

PD1010 OPTICS
Zeichenprogramm für fast alle gängigen Grafikformate

PD1042 ETIKETTEN-STAR
Erstellung beliebiger Etiketten. Zum Beispiel Disketten-, Videokassetten- und Adressenaufkleber. Mit WYSIWYG-Funktion zur Überprüfung des Ausdrucks. Deutsch.

PD1043 ZEUGNIS PC
Verwaltung von Einzelnoten für bis zu 16 Klassenlisten à 30 Schüler. Für jede Klassenliste sind bis zu 16 Notenlisten mit bis zu 36 Noten möglich. Deutsch.

PD1044 HELPER 1.21
Eine Turbo-Pascal-Unit zur Implementierung einer Hilfefunktion. Zur Erstellung von besonders anwenderfreundlichen Programmen. Deutsch.

PD1045 TERMIN 1.0
Programm für die Terminverwaltung. Mit komfortabler Benutzeroberfläche und automatischer Alarmfunktion.

PD1046 DACH V. 1.1
Berechnungen von Dachvolumen. Beliebige ebenflächig begrenzte Körper und ihre Funktionen können berechnet werden.

PD1047 INSTRUMENT EDITOR ADLIB
Erstellung von Instrumenten für die Adlib-Sound-Karte. Über 20 verschiedene Möglichkeiten, um das Instrument zu beeinflussen.

PD1048 SCHENK & HORN TOOL Disk 01
Überwachen von Telefonkosten ☆ komfortables Löschen ☆ Dateisuche ☆ Festplatteninformation u.a.

PD1049 ARCMASTER V. 4.48
Automatisches Komprimieren mit allen nur denkbaren Komprimierprogrammen. Dieses Programm nimmt Ihnen die Eingabe von Optionen und sonstigen Kürzeln ab. Einfacher geht's nicht mehr!

PD1050 AS-EASY-AS 4.00
Neue Version der bekannten Tabellenkalkulation. Über 1000 Makrokommandos und 80 mathematische Funktionen. Kompatibel zu dBase III und IV.

PD1051 NEWKEY 5.2
Belegen Sie Ihre Tastatur ganz nach Wunsch mit eigenen Zeichen oder Befehlen. Mit dieser neuen Version von NEWKEY ist das Arbeiten mit Tastaturbelegungen kein Problem mehr.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



ANSI-Bildschirmsteuerung

prompt $e[2J:
Löscht den gesamten Bildschirm, der Cursor befindet sich anschließend an Position 1,1.

prompt $e[K:
Löscht die Zeile ab Cursorposition.

prompt $e[zeile;spalteH:
Setzt Cursor auf Position Zeile und Spalte.
Linke oberste Ecke = 1,1.

prompt $e[<n>A:
Setzt den Cursor um n Zeilen nach oben. z.B. prompt $e[6A = 6 Zeilen nach oben.

prompt $e[<n>B:
Setzt den Cursor um n Zeilen nach unten. Wird die letzte Zeile überschritten, erfolgt keine Ausführung der Sequenz.

prompt $e[<n>C:
Setzt den Cursor um n Spalten nach rechts. Befindet sich der Cursor auf der letzten Spalte (je nach Modus 40 bzw. 80) wird die Sequenz nicht weiter ausgeführt.

prompt $e[<n>D:
Setzt den Cursor um n Spalten nach links. Siehe prompt $e[<n>C.

prompt $e[s:
Speichert intern die aktuelle Position des Cursors.

prompt $e[u:
Setzt den Cursor auf die mit $e[s gespeicherte Position zurück.

prompt $e[=<Modi>h:
Setzt einen mit Modi angegebenen Darstellungsmodus des Bildschirms, mögliche Werte siehe Tabelle 2 Bildschirmmodi.

prompt $e[=<Modi>l:
Setzt den mit $e[=<Modi>h gesetzten Modus zurück, mögliche Werte siehe Tabelle 2.

prompt $e[<Attribut_1>;<Attribut_2>m:
Dieses Kommando setzt die Farbeinstellungen der Textausgabe, diese Farbeinstellung bleibt so lange aktiv

```
Tabelle-3:
-------------------------------------------------------------
Eingabe:          Farbdarstellung:
-------------------------------------------------------------
$e[0m             Standardeinstellung setzen
$e[1m             Darstellung intensiv schalten
$e[4m             Darstellung unterstrichen, nur Mono-
                  chromkarte
$e[5m             Blinkende Darstellung des Textes
$e[7m             Darstellung invertieren
$e[8m             Unsichtbare Darstellung des Textes

                  Vordergrundfarben (Textfarben):
                  -------------------------------
$e[30m            Schwarze
$e[31m            Rote
$e[32m            Grüne
$e[33m            Gelbe
$e[34m            Blaue
$e[35m            Lila
$e[36m            Kobaltblau
$e[37m            Weiß

                  Hintergrundfarben:
                  -------------------------------
$e[40m            Schwarze
$e[41m            Rote
$e[42m            Grüne
$e[43m            Gelbe
$e[44m            Blaue
$e[45m            Lila
$e[46m            Kobaltblau
$e[47m            Weiß
-------------------------------------------------------------

Beispiele:

prompt $e[44;37m$p$g -> Ausgabe weisser Text auf blauem Hintergrund.
prompt $e[30m$p$g    -> Schwarze Textausgabe, hintergrund bleibt blau.
prompt $e[0m$p$g     -> Setzt wieder Standardeinstellung schwarz/weiß
```

```
Tabelle-4:
-------------------------------------------------------------
Codenummern:          Taste:
-------------------------------------------------------------
0;59 - 68;            F1  - F10
0;84 - 93;            F11 - F20 (SHIFT F1 - F10)
0;94 - 103;           F21 - F30 (CONTROL F1 - F10)
0;104 - 113;          F31 - F40 (ALT F1 - F10)

Zum Abschluß eine kleine Batchdatei zum ausprobieren Titel.bat.
Sie können die einzelnen Kommandos auch in der AUTOEXEC.BAT
einbinden oder den Namen Titel am ende der Autoexec aufführen.
Sie finden die Batchdatei auf der Diskette als TITEL.BAT.

prompt $e[2J$e[8m
prompt $e[10;27f$e[44;37m Betriebsystem installiert $e[0m$_$e[8m
prompt $e[12;32f$e[40;37m$e[5m$v$e[0m$_$e[8m
Prompt $e[14;30f$e[44;37m Datum: $d$h$h$e[0m$_$e[8m
prompt $e[16;30f$e[42;30m Uhrzeit:  $t$h$h$h$h$h$h$e[0m$_$e[8m
pause > NUL
prompt $e[0m$p$g
echo off
cls
```

ANZEIGE

PD-Software

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD406 PEN PAL V. 1.01
Adressenprg. mit integriertem Textprogramm!!

PD407 DOS-EZ V. 1.0
Viele gute Utilitys für den PC. Man sollte es haben!

PD408 PIBCAT V. 1.7
Super Filelister zeigt Inhalt v. Subdirectorys!!!

PD409 FILE-MAN V. 3.2
Disk & Filemanag. m. Macros, Dir-Tree, Labeldruckprg.

PD410 TWODISKS V. 3.11
Excellent.Directory & Comparison-Updateutility!!

PD411 SWAP UTILITYS
4 Programme, die den Speicherbedarf reduzieren!!!

PD412 SOFTSET V. 2.0
Enthält 2 SUPERTOOLS: TAG-ALONG und GLUE-STICK!!!

PD413 LQCHAR V. 1.2 & AT50
LQCHAR kleiner, sehr effektiver Fonteditor!!!

PD414 WINDE V. 2.0b
Texteditor total Mausgesteuert! a mouse lovers dream!

PD415 FR-MAPS VOLUME I
Landkarten für den PFS: FIRST PUBLISHER!!!

PD416 KWIKGRAF V. 1.0
Grafikprg. f. CHARTS, PICTOGRAMS, HISTOGRAMS usw.!

PD417 MANDELBROT MAGIC V. 3.0
Mandelbrot (FRACTAL) Set, CGA, EGA/VGA-MODUS

PD418 LABEL MASTER V. 4.0
Adressen & Labelprogramm sowie Datenbank!!

PD419 P-SCREEN V. 1.0
Entwerfen Sie Ihre eigenen Screens & S-Bibliotheken!

PD420 4PRINT V. 3.10
ASCII Druck f. HP LASERJET & HP DESKJET, LASER MASTER

PD421 DFÜ-UTILITY'S
BIMODEM, CT, GROUPKEY, HOTKEY-Z, JMODEM, POWERN!

PD422+ A2Z V. 4.0 No. 1
Ein excellentes Datenbank-Programm. Report-Generator»»

PD423+ A2Z V. 4.0 No. 2
u.v.m.! Programm ist stark verbessert worden!!!!!!!!!!!!!!!!!!

PD424 QFE V. 4.02
Direct.Editor f. d. Datenfernübertragungs-Prg.: QMODEM SST

PD425 WAMPUM V. 3.3
Allerneueste Version: WindowInterface, Helpmenues u.v.m.!

PD426 FINGERPAINT V. 2.0
Das sehr gute Mal- & Zeichenprogr. in neuer Vers.!

PD427 LQ V. 2.33
Residentes Printer-Font-Programm für alle Zeichensätze!!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



ANSI/Batchman

bis eine neue Einstellung aufge-rufen wird. Die Angabe in Attribut_1 bzw. Attribut_2 bezieht sich entweder auf den Bildschirmhintergrund oder die Vordergrunddarstellung. Es ist auch nur eine Attributangabe möglich, z. B. prompt $e[31m$p$g setzt die Textfarbe auf rot, der Hintergrund bleibt unverändert. Mögliche Einstellwerte siehe Tabelle 3 ANSI-Zeichenattribute.

prompt
$e[<Tastealt>;<Tasteneu>p:
Diese Sequenz ermöglicht eine einfache Art der Tastatur-Umbelegung. Z.B. prompt $e[0;80;"[„p Cursortaste runter wird mit der eckigen Klammer belegt. prompt Se[0;80;0;80p alte Tastenbelegung wieder aktiv.

prompt
$e[<Funktionstaste>;"Zeichenfolge";13p:
belegt eine Funktionstaste mit einem Dos-Befehl und führt diesen Befehl aus.
Z.B. prompt $e[0;59;"dir/p";13p belegt die Funktionstaste F1 mit dem Dos-Befehl dir/p, sobald Sie die Taste F1 drücken, wird der Dir/p-Befehl ausgeführt. Die Funktionstastenbelegung wird immer mit der Codenr. 0 eingeleitet und anschließend wird der Tastaturcode aufgeführt. Tastaturcodes siehe Tabelle 4 Tastaturcodes.

prompt
$e[<Funktionstaste>;"Zeichenfolge"p:
belegt eine Funktionstaste mit einer Zeichenfolge, die nach der Ausgabe vervollständigt werden kann und nach Drücken der Returntaste zur Ausführung gebracht wird.

Achtung:

Funktionstasten werden von einigen Anwendungsprogrammen mit speziellen Kommandos belegt, so daß Ihre Umbelegung der Tastatur wieder umdefiniert wird.
Deshalb sollten Sie nur solche Kombinationen wählen, die selten benutzt werden.

Viel Spaß beim Experimentieren

BATCHMAN

oder die kleinen Helfer von MS-DOS

Von 1991 by H.-J. Schloßarek

Jeder, der mit dem PC unter MS-DOS arbeitet, kennt die Nummer eins dieser Helfer, oder hat von ihr gehört. Ich meine die Stapeldatei AUTOEXEC.BAT, jene Datei, die nach dem Booten des Systems automatisch von MS-DOS abgearbeitet wird. Die Endung .BAT steht für Batch-File (deutsch Stapeldatei). Dateien mit dieser Extension erlauben unter MS-DOS eine gewisse Art der Stapelverarbeitung.

Stapelverarbeitung

Betriebsart eines Computers, bei der Kommandos, die sonst im Dialog (einzeln) eingegeben werden, können in einer Datei (Kommando- oder Stapeldatei) zusammengefaßt werden. – Unter MS-DOS muss diese Datei die Endung (.bat) haben, da das Betriebssystem drei Sorten von ausführbaren Dateien kennt 1. Datei.EXE, 2. Datei.COM und Datei.BAT, diese Endungen sollten Sie nie für Quelltextdateien oder andere Textdateien verwenden.

Bei Aufruf einer Datei.BAT wird jedes im Stapel vorhandene Kommando automatisch vom Betriebssystem ausgeführt. In einer Stapeldatei kann jedes DOS-Kommando oder der Name eines anderen ausführbaren Programmes aufgeführt sein.

Nehmen wir eine einfache AUTOEXEC.BAT:

cls
(Bildschirm löschen)

keybr
(Deutschen Tastaturtreiber laden, Version > 3.2 = keyb gr)

mouse
(Maustreiber laden)

prompt pg (Erscheinungsbild des Bereitschaftszeichen ändern C:\>)

(Um diesen Befehl benutzen zu können, muß in der Config.sys folgender Eintrag vorhanden sein device= ansi.sys.)

Für die Erstellung einer Batchdatei können Sie jeden Texteditor verwenden. Für kleine Batchdateien reicht auch Copy con name.bat, nach Eingabe der Befehle muß die Datei mit ^Z = F6-Taste abgeschlossen werden.

Mit Batchdateien besteht also die Möglichkeit, sich die Arbeit mit MS-DOS zu erleichtern.

Eine Batchdatei entwickelt sich zu einem leistungsstarkem Instrument, wenn sie nicht nur aus einzelnen DOS-Befehlen besteht, sondern die zur Verfügung stehenden Batchbefehle nutzt.

Die Batch-Befehle im einzelnen:

Normalerweise wird jeder Befehl in einer Batchdatei vor seiner Ausführung am Bildschirm angezeigt, es gibt aber einen Befehl, der diese Anzeige unterdrückt oder andere Anzeigen ermöglicht.

BEFEHL: ECHO
ECHO OFF –> unterdrückt die Befehlsausgabe am Bildschirm. Bis zur DOS-Version 3.3 wird der Befehl ECHO OFF oder ECHO ON am Bildschirm angezeigt, ab Vers. 3.3 kann dies mit dem „Klammeraffen" @ECHO OFF oder @ECHO ON unterdrückt werden.

ECHO ON –> Damit wird Echo off wieder aufgehoben. ECHO Dies ist ein Beispieltext –> Gibt den Text aus, das Befehlswort ECHO wird nicht mit ausgegeben.

ECHO.
ECHO:
ECHO/

Erzeugen jeweils eine Leerzeile.
Siehe Bspecho.bat und Bspecho2.bat

BEFEHL: REM
REM CLS = Bildschirm löschen –> Mit REM können Sie Kommentarzeilen

ANZEIGE

PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD428 PMS LABEL V. 1.7
Label-Grafik-Programm für Printmaser-GRAFIK!!!

PD429 M.R.R.S. V. 1.2
Residente Hilfstexte f. Progr. m. Hypertext-FUNKTION

PD430+ MICROFIRM TOOLKIT V. 2.05
Kollektion von 28 UNIX-gleichen Util's

PD431+ MICROFIRM No. 2
um die umständlichen DOS-Kommandos zu ersetzen!!!

PD432 SCOUT V. 3.2
Pop-Up File-Directory & Dosmanager d. Extraklasse!!

PD433 QEDIT UTILITYS
Verwandelt QEDIT in TEXTVERARB. mit Desktop-Funkt.!

PD434 DIRECTORY V. 1.0
Directory Tree & File Manager. Kompat. mit DOS 4.0!

PD435 DIRECTORY SCANNER V. 3.30
Manager für Files und Subdirectorys!

PD436 ARCHIV UTIL 3:
Arc-, Zip Utilities und Shell, Nuke etc.!

PD437 TEXT UTIL 2:
A-Filter, Adranlav, Asciref, Slyce, Speller und Thotpln!

PD438 DRUCK UTIL 3:
APrint, Macsplt, Mangler, OH-Drat, Textout, Paste etc.!

PD439 DOS UTIL 3:
Anthems, Copydir, Fixvp, Keyspeed, Qbwind, Remove, SB etc.!

PD440 BUSINESS/ELECTRIC
Utilities für Geschäft und Elektronik!

PD441 BUSINESS/STUDENTEN
Utilities für Geschäftsleute & Studenten!

PD442 MR LABEL Version 3.0
sehr gutes Labeldruckprogramm!

PD443 FP-MAPS VOLUME 2
Ländergrafik f. First Publisher: Europa, Asien etc.!

PD444 EZ-CRYPT-LITE
Spitzenprogramm zur Datenverschlüsselung!

PD445 LHARC UTILITIES
Viele Util's, die die Arbeit m. A 379 vereinfachen!

PD446 YEARCAL V. 0.09T
Progr. z. Drucken v. Jahreskalendern in 21 (!!!) Sprachen!

PD447 DSTUFF V. 4.0
Super File-, Directory- & Arc-Zip-Info-Manager!

PD448 SHARC V. 8.78
Der beste Arcmanager mit allen Schikanen!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Batchman

in Ihre Batchdatei einfügen, allerdings muß dann ECHO OFF gesetzt sein, andernfalls wird REM plus dem Kommentar ausgegeben.

Siehe Bsprem.bat

BEFEHL: PAUSE

PAUSE –> Mit diesem Befehl wird der Ablauf eines Batch-Programmes angehalten und die Meldung -Weiter mit beliebiger Taste...- ausgegeben. Diese Meldung läßt sich nicht mit Echo off oder @ unterdrücken. Wenn andere Meldungen nötig sind, hilft aber ein kleiner Trick um die Standardmeldung durch eine andere Ausgabe zu ersetzen.

PAUSE > NUL

> ist ein Umleitungszeichen, NUL ist ein scheinbares Gerät. PAUSE > NUL leitet die Ausgabe der Standardmeldung also um auf diese Pseudo-Einheit. Nun können wir mit Echo text unsere eigene Meldung ausgeben.

Siehe Bsppause.bat

BEFEHL: GOTO

GOTO Sprungmarkierung –> In der Regel werden sämtliche Kommandos in einer Batchdatei von oben nach unten abgearbeitet. Aber wie üblich kein Regel ohne Ausnahme, diese Ausnahme ist der Befehl GOTO. GOTO bewirkt einen „Sprung" zu der auf die angegebene Marke folgenden Zeile. Eine Sprungmarke ist eine Kommandozeile, die mit einem Doppelpunkt beginnt und nachfolgend den Namen der Marke beinhaltet, der Name darf nicht länger als acht Zeichen sein.

Es besteht die Gefahr, eine Endlosschleife zu programmieren. Diese Gefahr kann mit den Befehlen IF oder FOR gebannt werden, diese Befehle werden weiter unten beschrieben.

Siehe bspgoto.bat und bspgoto2.bat

BEFEHL: SHIFT

SHIFT –> An eine Batchdatei lassen sich Platzhalter (sogenannte Variablen) übergeben, normalerweise bis zu neun (%1-%9). %0 steht für den Namen der Batchdatei selbst. %1 – %9 sind frei verfügbar.

Ab der Version 2.0 können dank der Einführung des Shift-Kommandos mehr als neun Platzhalter benutzt werden.

Nehmen wir ein Beispiel:
DIR c:*.bat

Das Kommando DIR wäre die erste Variable und c:*.bat die zweite Variabale. Wenn wir diese Aktion von einer Batchdatei ausführen lassen, können wir mehrere Verzeichnisse, die angezeigt werden sollen, angeben. Innerhalb einer Batchdatei werden Variablen mit Zahlen angesprochen. Damit DOS weiß, daß es sich um Variablen handelt, wird ein %-Zeichen vor die Zahl gesetzt.

Siehe bspdir.bat.

BEFEHL: IF

Mit dem DOS-Kommando IF können vier verschiedene Arten von Bedingungen geprüft werden.

IF zeichenfolge1 == zeichenfolge führe Befehl aus –>

Wenn beide Zeichenfolgen gleich sind wird der folgende Befehl ausgeführt, sonst wird der nachfolgende Befehl abgearbeitet. Mit IF können Programmschleifen verlassen werden. Zur Abfrage müssen zwei Gleichheitszeichen verwendet werden, ebenso ist auf Groß- und Kleinschreibung zu achten. Eine leere Zeichenkette ist durch zwei Hochkomma („") ohne Leerzeichen darzustellen.

z.B. IF „%1"=="" GOTO ende

Wenn die Variable %1 ohne Inhalt, also leer ist, dann Sprung zur Marke ende.

IF EXIST Dateiname Kommando –> IF EXIST prüft ob eine Datei vorhanden ist, wenn die Datei existiert, wird das Kommando ausgeführt. Der Dateiname muß vollständig angegeben werden. Mit einem Trick ist es auch möglich zu prüfen, ob ein Verzeichnis besteht oder ob ein Laufwerk vorhanden ist.

IF NOT EXIST Dateiname Kommando –> Hier wird auf Nichtexistenz geprüft, sonst gleich dem Kommando IF EXIST.

IF ERRORLEVEL codenr Kommando –> In diesem Fall wird geprüft ob ein aufgerufenes Programm oder ein Kommando einen Beendigungscode liefert, der größer oder gleich einer gegebenen Zahl ist. Zur Zeit gibt es nur fünf DOS-Befehle, die solche Beendigungscodes zurückgeben (Format,Backup,Restore,Xcopy und Replace).

In der Regel bedeutet die Zahl 0 daß ein Kommando oder ein Programm erfolgreich ausgeführt wurde.

Siehe bspif_1.bat, bspif_2.bat, bspif_3.bat, bspif_4.bat

BEFEHL: FOR

FOR %%Variable1 IN (Liste) DO Kommando %%Variable2 –> Das Kommando FOR entnimmt die Werte für die Variable1, der Reihe nach, der IN folgenden Liste und setzt diesen Wert in die Variable2 ein.

Siehe bspfor.bat

BEFEHL: CALL ab DOS-VERSION 3.3

CALL Batchdatei –> Dieser Befehl wird benutzt um ein andere Batchdatei aufzurufen. Mit einem kleinen Trick geht es auch in kleineren Versionen, siehe sprung.bat. Mit CALL wird zur aufrufenden Batchdatei zurückgekehrt und mit dem folgenden Kommando fortgefahren.

Siehe bspcall.bat

Die Beispiel-Batchdateien finden Sie im Verzeichnis DER791\BAKU. Ich hoffe, dieser Artikel hilft Ihnen bei der Batchprogrammierung. Batchdateien können sehr hilfreich sein.

Fachbegriffe

Liebe Leser,

mit diesem Bericht wollen wir vom D.E.R.-Team Ihnen die verschiedensten Fachbegriffe und Abkürzungen wie z. B. 386er, EGA, RS232 etc. etwas näher bringen, damit Sie sehen, daß hinter solch bombastischen Begriffen wie z. B. „Hercules" nichts weiter steckt als ein Standard für einen gewöhnlichen Grafikmodus.

XT's, AT's, 386er und Konsorten

Fangen wir bei den verschiedenen Arten von Rechnern an, die alle unter dem Betriebssystem MS-DOS laufen (dies ist bei weitem der größte Teil der PC [**P**ersonal **C**omputer] auf der ganzen Welt). Ein XT-Rechner bzw. XT-kompatibler („kompatibel" übersetzt man am besten mit „gleichwertig") ist der am wenigsten leistungsfähige Rechner. Dies liegt an seinem Herzstück, dem Prozessor. Dieser stammt meist von der amerikanischen Firma Intel und trägt die Bezeichnung 8088 bzw. 8086 (sprich achtzig-achtundachtzig bzw. achtzig-sechsundachtzig). Die 8088/8086-Prozessoren haben mittlerweile das (für Computer) biblische Alter von zehn Jahren bereits überschritten und sind heutzutage nicht mehr am neuesten Stand der Technik.

Durch harte Preiskämpfe bedingt ist heute bereits für wenig mehr Geld ein sogenannter AT-Rechner bzw. AT-kompatibler zu haben. Sein Herzstück ist ein Intel 80286-Prozessor (sprich achtzig-zwosechsundachtzig), der um einiges schneller arbeitet als seine Vorgänger. Außerdem bieten AT-Rechner weitere Vorteile gegenüber XT-Rechnern, auf die wir etwas weiter unten eingehen werden. Dieser Rechner ist für sämtliche Standardaufgaben (Textverarbeitung, Datenverwaltung etc.) geeignet. Nicht unerwähnt bleiben soll hier, daß sich ein XT-Rechner durch einfaches Austauschen der Hauptplatine in einen AT-Rechner verwandeln läßt.

Damit kämen wir als nächstes zu den sogenannten 386er-Rechnern. Deren Herzstück ist ein Prozessor mit der Bezeichnung 80386 und stammt, wie könnte es anders sein, ebenfalls von Intel. Dieser ist noch ein ganzes Stück schneller als sein Vorgänger, und er besitzt einen Modus, der zwar nur von einer kleinen, jedoch immer größer werden Zahl von Softwarepaketen genutzt wird, den sogenannten „Protected Modus". Worum es sich hierbei handelt ist für das allgemeine Verständnis dieser Rechner nicht unbedingt erforderlich, nur noch eine kleine Randbemerkung: Microsofts neueste Windows-Version 3.0 kann diesen Modus ausnützen, und damit (theoretisch) mehrere DOS-Programme gleichzeitig laufen lassen und Unmengen von Hauptspeicher ansprechen. Gebraucht wird ein 386er-Rechner vor allem dann, wenn Grafikan-



Fachbegriffe

wendungen auf dem Rechner benutzt werden sollen (dies erklärt auch, warum die neuesten Spiele mit bombastischen Grafiken [z. B. „Wing Commander", „Links"] einen 386er-Rechner benötigen, um in akzeptabler Geschwindigkeit abzulaufen).

Als letztes wären hier noch die sogenannten 486er-Rechner zu erwähnen, die mit einem noch schnelleren Intel i486-Prozessor ausgerüstet sind. Da deren Rechenpower hauptsächlich bei rechenintensiven CAD- und DTP-Grafikanwendungen benötigt wird und ihr Preis relativ hoch ist, spielen sie für Heimanwender noch keine Rolle.

Nicht ganz unerwähnt bleiben soll hier noch der Begriff Tandy-Rechner, den Sie sicherlich schon hier und da mal gelesen haben. Hierbei handelt es sich um eine spezielle Art von MS-DOS-Rechnern (genauer gesagt um eine spezielle Art von XT-Rechnern), die hauptsächlich in den USA verkauft wurden, und hier in Deutschland keine Rolle spielen.

Von kleinen, runden Magnetscheibchen

Sicherlich hat jeder von Ihnen schon einmal von Disketten, Diskettenlaufwerken und Festplatten gehört. Deren Inhalt geht, im Gegensatz zum Hauptspeicher im Computer, nach dem Ausschalten des Rechners nicht verloren, da er magnetisch „verewigt" wurde. Jeder Rechner sollte heutzutage eine Festplatte besitzen, die mindestens 40 Megabyte an Daten speichern kann (ein Megabyte entspricht ungefähr einer Million Zeichen).

Bei Disketten haben Sie sicherlich schon bemerkt, daß es zwei verschiedene Größen gibt: 5,25 Zoll (sprich fünf-einviertel Zoll) und 3,5 Zoll (sprich drei-einhalb Zoll). Um das Ganze noch etwas komplizierter zu machen, gibt es Disketten, die trotz gleicher Größe weniger Platz haben als andere. Generell gilt: Disketten mit der Bezeichnung „HD" (**H**igh **D**ensity) können wesentlich mehr Daten speichern als Disketten mit der Bezeichnung „DD" (**D**ouble **D**ensity). Diese Bezeichnung ist im übrigen das einzige Unterscheidungsmerkmal dieser beiden Formate.

Für 5,25-Zoll-Disketten gilt: HD-Disketten können 1,2 Megabyte Daten speichern, DD-Disketten nur 0,36 Megabyte (= 360 Kilobyte), also etwa ein Drittel. Für 3,5-Zoll-Disketten gilt: HD-Disketten haben eine Kapazität 1,44 Megabyte, DD-Disketten eine von 0,72 Megabyte (= 720 Kilobyte), also etwa die Hälfte. Da aber HD-Laufwerk generell auch DD-Disketten lesen können, wird derjenige, der über ein 5,25-HD-Laufwerk und über ein 3,5-Zoll-HD-Laufwerk verfügt, nie Probleme mit irgendwelchen Diskettenformaten haben (HD-Laufwerke können allerdings nicht in XT-Rechner eingebaut werden!).

Jetzt wollen wir aber endlich mal was sehen

Für die Darstellung dessen, was der Computer auf dem Monitor ausspuckt, ist die Grafikkarte zuständig. Hier gibt es eine verwirrende Vielfalt von Standards, die immer weiter zunimmt. Es begann alles nach dem Motto „Wer Farbe hat, der spielt nur – wer Grafik hat, ist auch nicht besser". Die erste Grafikkarte, die MDA-Karte (**M**onochrome **D**isplay **A**dapter), hatte diesen Namen eigentlich gar nicht verdient, denn sie konnte keine hochauflösende Grafik, sondern lediglich Buchstaben auf dem Monitor darstellen.

Da jedoch der Ruf nach Grafik immer lauter wurde, entwickelte man die CGA-Karte (**C**olor **G**raphics **A**dapter). Diese konnte maximal 320 x 200 Punkte (320 Punkte waagrecht, 200 Punkte senkrecht) in vier Farben darstellen. Da dieser Standard von IBM damals jedoch nicht schnell genug entwickelt wurde, entwickelte die Firma Hercules ein Konkurrenzprodukt, die sogenannte Hercules-Grafikkarte. Diese ist heutzutage noch weit verbreitet, sie kann die hohe Auflösung von 720 x 348 Punkten darstellen, besitzt jedoch keinerlei Farben.

Da viele Hersteller sich auf die Hercules-Karte stürzten, entwickelte IBM schnell den nächsten Standard, die EGA-Karte (**E**nhanced **G**raphics **A**dapter). Diese kann in ihrer höchsten Auflösung 640 x 350 Punkte in 16 Farben darstellen. Außerdem war IBM so schlau, sie CGA-kompatibel zu machen, d. h. jedes Programm, das für die CGA-Karte geschrieben wurde, läuft auch auf einer EGA-Karte.

Auch dieser Standard schaffte es jedoch nicht, den Hercules-Standard zu verdrängen. Dies gelang, mit Einschränkungen, erst der VGA-Karte (**V**ideo **G**raphics [nein, nicht **A**dapter, sondern] **A**rray). Diese hat zwei besondere Modi zur Auswahl: den normalen VGA-Modus (640 x 480 Punkte mit 16 Farben) und den sogenannten MCGA-Modus (nur 320 x 200 Punkte, wie CGA, aber dafür in 256 Farben). Außerdem läuft diese Karte mit sämtlichen Programmen, die für die CGA- und EGA-Karte geschrieben wurden.

Als letztes will ich hier noch auf die sogenannten Super-VGA-Karten eingehen. Diese verfügen über alle Fähigkeiten der normalen VGA-Karten und besitzen teilweise noch höhere Auflösungen (z. B. 800 x 600 Punkte mit 256 Farben). Da jedoch, was diese Auflösungen betrifft, jeder Hersteller sein eigenes Süppchen kocht, ist man auf sogenannte Treiber angewiesen, Programme, die bestimmte andere Programme in diesen Auflösungen zum Laufen bringen. Außerdem schaffen diese Karten es meist noch, Programme, die für die Hercules-Karte geschrieben wurden, zum Laufen zu bringen.

Generell gilt also die Reihenfolge: CGA - EGA - VGA - Super-VGA. Der Hercules-Standard tanzt etwas aus der Reihe. Er wird hauptsächlich für Geschäftsgrafiken gebraucht, für Spiele ist er jedoch nur sehr bedingt geeignet.

Ein Wort noch zu den Grafikkarten: VGA-Karten sind heutzutage nicht mehr sehr teuer, deshalb kann sie sich eigentlich jeder leisten. Was teu-

ANZEIGE

PD-Software

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SPI12
Asteroid, Automata (Pascal), Attack, Airtrax, 15 Game.

SPI13
Blackjack, Chess 88, Empire, Bugs, Chase.

SPI15
Dungeons & Dragons, das Spiel!

SPI17
Monopoly, Novatron, Pacman, Pacworm (Basic), Pango.

SPI24
Mahjong-H, bekanntes chinesisches Spiel für die HERCULES-KARTE.

SPI25
Scrabble, Checkers, Aldo – 3 Spiele für die EGA/VGA-Karte.

SPI30
Farbspiele, 3D-Pacman, Pango für CGA & EGA.

SPI31
Castle, ein super Abenteuerspiel.

SPI34
Sehr gutes Schachprogramm für CGA & EGA.

SPI36
Pacgirl & Pacman.

SPI43
Nuclear Attack, Miner 2049, Farbarcadespiele für CGA & EGA.

SPI45
Cribbags, einarmiger Bandit in Farbe, Vampireabenteuer.

SPI47
B747-Flugsimulator, Cribbage, Tron, Geldspiel.

SPI57
Missile Command, Asteroid, Sprachsynthesizer, 3-D TRON. Für CGA & EGA

SPI60
Monopoly mit Spielbrett auf dem Bildschirm, Triviamusikraten.

SPI61
Farb-3D-Pacman mit Innenansicht der Gänge. Centipede. Für CGA & EGA.

SPI62
Alpha Freedom Fighter, Cyclone mit Reflex Point, tolle Grafik. Für CGA & EGA.

SPI66
Kerker- und Drachenspiel (Dungeons und Dragons)

SPI69
Golden Wombat of Destiny. Für CGA & EGA.

SPI75
Sammlung der fünf besten Flipperspiele. Für CGA & EGA.

SPI77
Quantoids of Nebulus. Spiel mit Cockpitausblick vom Raumschiff. Für CGA & EGA.

SPI84
CGA-Simulator für die Herculeskarte.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



Fachbegriffe

rer wird ist jedoch, sich einen Monitor zu beschaffen, der diese tollen Grafikauflösungen auch auf dem Bildschirm darstellen kann.

Jetzt soll uns nicht nur das Sehen, sondern auch das Hören vergehen

Das Gepiepse, das die meisten Programme mit Hilfe des in den Rechner eingebauten internen Lautsprechers von sich geben, ist oft erbarmungswürdig. Dies machten sich einige Hersteller zunutze und stellten Soundkarten her, mit denen sich die tollsten Klänge aus dem Rechner zaubern lassen. Das einzige Problem bei diesen Karten ist, daß die Programme diese Karten auch unterstützen müssen, was aber immer mehr der Fall ist.

Die erste Soundkarte war die Synthesizerkarte MT-32 vom Synthesizer-Hersteller Roland. Da diese jedoch relativ teuer ist (auch heute noch ca. DM 1000,–) konnte sie sich nicht durchsetzen. Der erste wirklich ernstzunehmende Standard war die AdLib-Karte. Eigentlich jedes neue Spiel unterstützt diese Karte. Ernsthaft Konkurrenz bekommen hat die AdLib-Karte in jüngster Zeit von der Soundblaster-Karte. Diese kostet zwar geringfügig mehr, ist jedoch AdLib-kompatibel (jedes Programm, das für die AdLib geschrieben wurden, läuft auch mit der Soundblaster), und besitzt noch weitere Fähigkeiten, wie z. B. den C/MS-Chip, einen Sprachausgabechip.

Daß diese Karten ihren Klang nicht mehr auf dem internen Lautsprecher ausgeben können, dürfte klar sein. Anschließen kann man entweder einen Kopfhörer, eine externe Box oder sogar eine Stereo-Anlage. Dafür bekommt man allerdings einen Ohrenschmaus sonders gleichen geboten.

Beziehungskiste – die Verbindungen zur Außenwelt

Als letztes möchte ich noch auf die sogenannten Schnittstellen eingehen. Diese sind einfach Verbindungen zur Außenwelt, z. B. zu einem Drucker oder zu einer Maus. Es gibt zwei verschiedene Arten von Schnittstellen: serielle und parallele.

Die serielle Schnittstelle wird oft als RS232-Schnittstelle bzw. COM-Port bezeichnet. Seriell bedeutet einfach, daß nur ein Bit auf einmal gesendet werden kann (ein Bit kann nur die Werte null und eins annehmen). An die serielle Schnittstelle kann man eine Maus oder ein Modem anschließen. Wer beides besitzt, tut gut daran, sich zwei dieser Schnittstellen in seinen Rechner einzubauen, da er ansonsten ständig umstecken muß.

Die parallele Schnittstelle wird oft als Centronics-Schnittstelle oder LPT-Port bezeichnet. Parallel bedeutet, daß, im Gegensatz zur seriellen Schnittstelle, acht Bit auf einmal übertragen werden können, was natürlich schneller geht (acht Bit bezeichnet man im übrigen als Byte). Diese Übertragungsmethode ist jedoch etwas anfälliger als die serielle, weshalb man hier nur Entfernungen bis zu etwas acht Metern überbrücken kann (zum Vergleich: 50 Meter sind mit einer seriellen Schnittstelle kein Problem). Außerdem sind die Kabel dicker, da sie besser gegen elektrische Einflüsse von außen abgeschirmt werden müssen. Eine parallele Schnittstelle pro Rechner reicht im allgemeinen aus, da hieran nur der Drucker angeschlossen wird.

Ich hoffe, daß ich Sie mit meinen Erklärungen zu Computerfachausdrücken und -abkürzungen nicht vollständig verwirrt habe. Wenn Sie jedoch Abschnitt für Abschnitt noch einmal gründlich durchlesen, werden Sie feststellen, daß diese Materie zwar nicht besonders benutzerfreundlich ist, daß aber eigentlich auch gar nicht so sehr viel dahinter steckt.

Ihr

Rainer Englisch

Mailbox des DISC-EDV-REPORT

Endlich ist es soweit. Nach langem Testen, vielen Fehlschlägen und durchwachten Nächten läuft unsere Mailbox.

Unter der Nummer (07346) 8932 (1200/2400 N/8/1) ist sie rund um die Uhr erreichbar.

Vorerst wird auch das gesamte Brett- und Programmangebot kostenlos sein, da die Box so nach und nach mit neuen Bereichen und Programmbrettern ausgebaut wird.

Über kurz oder lang wird es sich aber nicht vermeiden lassen, daß wir für die Abgabe von Programmen aus D-E-R, SPEZIAL, SOFT-TIME oder DISC-WIZARD einen Unkostenbeitrag verlangen müssen. Der dauerhafte Betrieb einer Mailbox ist leider auch mit nicht unerheblichen Kosten verbunden.

Geplant ist aber, daß zumindest die D-E-R Bretter zu verschiedenen Themen wie auch Bretter mit den bei uns erschienenen Artikeln für jeden Interessenten frei und kostenlos zugänglich sind.

Das System läuft im Augenblick mit einer Plattenkapazität von 120 MB, wird aber in den nächsten Wochen auf mind. 400 MB ausgebaut. Das schafft Platz für ein ordentliches Programm- und Brettangebot.

Es laufen auch bereits Gespräche darüber, daß in Zukunft die Berichte und Programme auch in anderen Mailboxen zu finden sein werden. (Interessierte Sysops bitte melden.)

Was ist eine Mailbox

Für all diejenigen, die bisher mit Mailboxen und DFÜ nichts am Hut hatten, sei hier kurz erklärt, wie so eine Mailbox und die Übertragung

D-E-R Mailbox

von Daten und Programmen funktioniert.

Die Übertragung findet über die Telefonleitung statt. Damit zwei Rechner über das Telefonnetz eine Verbindung herstellen können, muß an jedem Rechner ein Modem installiert sein.

Modems gibt es als Steckkarten, oder aber als externe Geräte, die über eine Schnittstelle mit dem PC verbunden werden.

Nun braucht man noch ein Programm, welches dafür sorgt, daß das Modem ein anderes Modem anwählen kann. In diesem Fall ist das andere Modem unser Mailboxrechner.

Dieser startet, sobald eine Verbindung steht, ein Programm, und schon kann der Anrufer auf die Dienstleistungen unserer Mailbox zugreifen.

Nun wählt man aus, was man tun möchte. Z. B. kann man an einer Konferenz teilnehmen. Konferenzen, sind nichts anderes als Pinbretter zu einem bestimmten Thema. Wenn man an einer Konferenz teilnimmt, kann man jedem Benutzer der Konferenz Fragen stellen, antworten oder aber stillschweigend alle vorhandenen Nachrichten lesen und dadurch neue Informationen schöpfen.

Eine andere Möglichkeit ist die, sich mit Programmen zu versorgen. Durch einfache Anweisungen wählt man aus dem Programmangebot aus und startet die Programmübertragung. Die Modems (bzw. die Software) passen auf, daß die Daten fehlerfrei ankommen. Nach diesem Vorgang hat man das Programm auf seiner Festplatte und kann es sofort laufen lassen.

Die ganze Geschichte ist für den Benutzer gar nicht mal so teuer. Ein brauchbares Modem (2400 Bd) ist schon ab DM 200,- zu haben. Die Software gibt es auf dem PD- und Sharewarmarkt (also fast zum Nulltarif). Einzig auf die Telefonrechnung muß man aufpassen. Wenn man zu oft seinem Kommunikationsdrang nachgibt (Ferntarife) kann schon mal eine saftige Rechnung ins Haus flattern. Auf der anderen Seite bekommt man in einer Mailbox Programme und Informationen oft zum Nulltarif, was die Telefongebühren natürlich erträglicher macht. Hier gilt es, wie so oft, den goldenen Mittelweg zu finden.

So, ich hoffe, ich hab das Ganze einigermaßen verständlich erklärt. Wer neugierig geworden ist, kann sich gerne bei uns melden.

Autoren gesucht

Zur Verstärkung unserer Redaktion suchen wir noch freiberufliche Mitarbeiter, die für den DISC-EDV-REPORT Berichte und Besprechungen über Software schreiben möchten.

Bewerbungen mit Themenvorschlägen an:

Verlag Simon, z. Hd. A. Hirtz
Eberhard-Finckh-Straße 3, D-7900 Ulm



Leser-Forum

Seit ich zum ersten Mal eine Ausgabe Ihrer Zeitschrift erworben habe, bin ich Ihr treuer Leser und Abonnent. Nun freut es mich, daß es Ihnen gelingt, die Zeitschrift weiter erscheinen zu lassen. Zu loben sind vor allem das wirklich hervorragende Preis-/Leistungs-Verhältnis und die meines Erachtens sehr gelungene Ausgewogenheit von Zeitschriftenbeiträgen und Programmen. Ich wünsche Ihnen für die Zukunft viel Erfolg, Stehvermögen und weiterhin eine glückliche Hand in der Auswahl der Artikel und der Progamme. Eine Bitte möchte ich anschließen: Die Spiele Triade aus Disc-Wizard 1/91 und Teufelsfahrt aus Soft-Time 2/91 funktionieren auf meinem PC/XT nicht. Nun las ich in der letzten Ausgabe von D-E-R, daß es (zumindest was Triade anbetrifft) an einem Programmfehler liegt. Ich bitte Sie deshalb, mir von beiden Spielen die verbesserten Versionen zuzusenden. Außerdem wäre ich sehr interessiert an der verbesserten Version von Karli Klemptner aus D-E-R 8/90. Das Rückporto lege ich bei.

Johannes Müller, Herne

M.O.R.
Das tat gut. Die gewünschten Disketten werden rausgeschickt. Für andere Leser möchte ich die Geschichte mit den defekten Versionen noch einmal anführen. Durch einen Programmfehler läuft Triade auf sämtlichen PC- und X T-Rechnern nicht. Bei Karli Klemptner fängt der High-Score ab ca. 32.000 Punkten an zu spinnen. Wer also Bedarf an den neuen Versionen hat, kann Sie bei uns anfordern.

Tip zu Roboman
Einen Tip zu Roboman erhielten wir von Rudolf Kornek aus Finsing. Wenn man im ersten Level von einer bestimmten Stelle auf den Boden springt, und normalerweise ein Leben gelassen hätte, drückt man immer die CTRL- und E-Taste (abwechselnd oder gleichzeitig?) bis sich eine Mauer schließt und sich etwas öffnet. Nun müßte man einige Extraleben bekommen. Leider hat uns Herr Kornek nicht die genaue Stelle mitgeteilt, ich konnte sie leider nicht finden. Aber vielleicht findet sie ja ein pfiffiger Gamer.

Keine Adresse
Ein Leser aus Gyhum schrieb uns folgende Zeilen mit Datum 2. Mai 1991. Betreff: Diskette von Heft 4/91. Die Diskette zeigt nach Install, so wie Sie es im Heft beschrieben haben, mir nur die Start-Datei. Wenn ich irgendeine Unterdatei (z. B. START 01 oder etc.) auswähle, kommt nur die Anzeige Diskette 1, 2 oder 3 einlegen. Würde mich freuen, wenn Sie diese Diskette reklamieren würden. Gleichzeitig möchte ich bei Ihnen das Heft 3/90 nachbestellen.

M.O.R.
Leider haben wir weder auf dem Umschlag noch auf dem Brief einen Absender finden können. Wer sich wieder erkennt, bitte melden.

ANZEIGE

PD-Software

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD307 TEXT UTIL. 1
Text-Lese- & Suchprogramm z.B.: TTFind, Allfile, TF22 etc.!

PD308 DOS UTIL. 1
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Boot, Daybat, Addapth etc.!

PD309 DOS UTIL. 2
Voll mit Util's f. DOS z.B.: Grabber, Keyboard u.v.m.!

PD310 PROGR.UTIL'S
Programmierer Util's z.B.: Hercdump, QBmouse u.v.m.!

PD311 ARCHIV UTIL 1
Diskette vollgepackt mit den neuesten Arc-Utilities!

PD312 Bloodhound
Ein Super-Tool zum Überprüfen von Programmen!

PD313 DOG V. 2.05b
Ein sehr guter und schneller Disk-Optimizer!

PD314 RBBS 17.1c
Nr. 1 +++ Mächtiges Mailboxprogramm in der +++

PD315 RBBS 17.1c
Nr. 2 +++ neuesten Version mit allen Möglich- +++

PD316 RBBS 17.1c
Nr. 3 +++ keiten! Mit einer sehr umfang- +++

PD317 RBBS 17.1c
Nr. 4 +++ reichen Dokumentation! +++

PD318 RBBS 17.1c
Nr. 5 +++ RBBS-Utilitydiskette!!! +++

PD319 + ARC V. 6.0 +
Neueste Version, sehr schnell, Support f. Directories!

PD320 + PK 361 +
+ Super Arc- und Entarcprogramm! +

PD321 + PAK V. 1.6 +
Der beste & schnellste Packer <> Entpacker (50-90%)!

PD322 PKZIP V. 0.92
Phil Katz' neuestes Programm zum Arcen + Entarcen!

PD323 QFiler V. 3.1G
Filemanag.: Drop-Down Menüs, Maus u. Support für PKZIP!

PD324 STILL RIVER SHELL V. 2.58
DOS-Menüsystem m. vielen neuen Funktionen!

PD325 PINT & SHOT V. 2.0
DOS-Menü + Filemanag. m. Passwort; Floppy-DIR + DOS 4.0!

PD326 DX V. 2.09
Umfangreicher Filemanager, auch f. ARC- u. dBase Files!

PD327 HDM III V. 2.10
Bekanntes Harddiskmenü, kompatibel m. IBM PS/2 u.v.m.!

PD328 CHECKUP V. 3.0
Antivirusprogramm, sehr beliebt in Unis, Rechenzentren!

PD329 PRAXIS I
Das Programm für Schachspieler: Eröffnungen u.v.m.!

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R.
DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



SCAN

SCAN
Viren Scanner

Der SCAN von McAfee hat sich zum Renner in Sachen Viren-Scanner entwickelt. Mittlerweile ist SCAN kein einfaches Virenprüfprogramm mehr, sondern ein mächtiges Anti-Virus-Packet, welches außer dem Virenprüfprogramm SCAN noch den Virenkiller CLEAN, die netzwerkfähige Version NETSCAN, den Kopierbefehl VCOPY sowie die residente Ausführung des Viren-Scanners, VSHIELD beinhaltet. Mit diesem Softwarepaket können Sie Ihren PC fast vollständig gegen Viren absichern, vor allem dann, wenn Sie eine SCAN-Version höher 71 benutzen. Diese ist zusätzlich mit einer Funktion ausgestattet, die dem Anwender erlaubt, eigene Virenkennungen in eine Datei einzugeben und SCAN mitzuteilen, daß er diesen in den Prüfvorgang einbeziehen soll. Um das Programm optimal an Ihre Anforderungen einzustellen, werden die zu ausführenden Funktionen als Programmschalter angegeben, denen diverse Parameter folgen können.

Hardware

SCAN und die zum Programmpaket gehörenden Programme sind mit jeder Grafikkarte lauffähig. Als Computer wird ein PC mit mind. 256K RAM (Arbeitsspeicher) und einer DOS-Version höher 2.0 benötigt.

Anleitung

Diese Anleitung soll dem normalen PC-Anwender oder einem Einsteiger die Funktionen von SCAN und den mit SCAN gelieferten Programmen erläutern, wobei Informationen, die für Fortgeschrittene von Bedeutung sein könnten, ausgelassen werden. Diese findet der Profi oder der fortgeschrittene Anwender im Original-Manual. Sollte Ihnen der Begriff Computer-Viren nicht sehr geläufig sein, so kann ich Ihnen nur empfehlen, auf die dazu zur Verfügung stehende Literatur zurückzugreifen. Dazu gehört an erster Stelle „Das große Computer-Viren Buch" von Ralf Burger (DATA BECKER).

SCAN

SCAN ist ein Programm welches in dem sogenannten Command-Line-Modus arbeitet. Sie haben also keine Menüs, sondern betrachten SCAN als ein Befehl, an den Sie Programmschalter und Parameter anhängen können. Um SCAN korrekt aufzurufen, müssen Sie die folgende Syntax einhalten.

SCAN laufwerke /A /AV /CV /D /E .erweiterung /EXT pfad datei /MANY /NLZ /NOMEM / REPORT pfad datei /RV

Die eigentlichen Funktionen sind in Großschrift dargestellt. Sonstige Begriffe sind Parameter, die zum Teil optional ein- gegeben werden können. Bei der Eingabe der Funktionen müssen Sie darauf achten, daß jede Funktion von der anderen durch eine Leerstelle getrennt ist.

Vermeiden Sie den Einsatz von SCAN, nachdem schon ein anderes Viren-Prüf-Programm eingesetzt worden ist, ohne den PC zuvor neu gebootet zu haben, da sonst SCAN einen Virus melden kann, obwohl keiner vorhanden ist. Dieses kann z.B. dadurch verursacht werden, daß das zuvor gestartete Programm einen Teil der Virussuchprozedur im Speicher resident abgelegt hat, und diese enthält einen oder mehrere Viruserkennungsstrings, die der gesuchte Virus auch enthält.

Funktion: /A
Erläuterung: Es werden alle Dateien einer Diskette auf Virenbefall überprüft. Wird dieser Schalter nicht angegeben, so überprüft SCAN lediglich alle EXE-, COM- und SYS-Dateien.

Funktion: /AV
Erläuterung: Bei Verwendung dieser Funktion teilen Sie SCAN mit, daß er für jede Datei, die er überprüft, eine Prüfsumme (CRC) erstellen soll und diese zu der Datei addiert, wobei sich die Datei um ca. 10 Bytes vergrößert. Die Erweiterung der Datei hat keinerlei Einfluß auf die Funktionalität eines Programmes oder den Text bzw. die Daten einer Datei.

Funktion: /CV
Erläuterung: Überprüft die Prüfsumme, die mittels /AV-Funktion einer Datei zugefügt wurde. Bei Benutzung dieser Funktion steigt die Dauer eines Prüfvorganges um ca. 25%.

Bemerkung: Bei dieser Funktion werden auch Prüfsummen des Boot-Sektors, der Partitionstabelle sowie der Systemdateien erstellt, die anschließend in eine versteckte Datei im Hauptverzeichnis geschrieben werden (SCANVAL.VAL). Nach Informationen der McAfee Associates sollen ältere PC-Modelle der Hersteller Hawlett Packard (HP) und Zenith bei jedem Booten des Systems die Partitionstabelle oder/und den Boot-Sektor verändern, was die /CV-Funktion als möglichen Virenbefall ansieht, da sich dadurch auch das Objekt ändert und dieses eine andere Prüfsumme ergibt. Die Datei SCANVAL.VAL hat im Durchschnitt einen Umfang von 32-40 Bytes.

Funktion: /RV
Erläuterung: Die Prüfsumme jeder geprüften Datei wird, falls vorhanden, entfernt. Bei der Prüfsumme des Boot-Sektors und der Partitionstabelle wird die versteckte Datei SCANVAL.VAL gelöscht.

Funktion: /D
Erläuterung: Eine durch den Computer-Virus verseuchte Datei wird mit dem Code C3h überschrieben und anschließend gelöscht und kann somit mit Programmen wie Norton Utilities, PC-Tools oder Prof. MasterKey nicht wiederhergestellt werden. Bevor dieser Vorgang stattfindet, werden Sie gefragt, ob dieses geschehen soll. Wird eine angefallene Datei von SCAN gefunden, so fragt SCAN zuerst, ob die Datei überschrieben und gelöscht werden soll, und erst sobald ein Y eingegeben worden ist, startet er diesen Vorgang. Mit N verneinen Sie.

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD330 HYDROFLOW Vers. 1.2
Tool zum Entwerfen für Hydraulik-Systeme!

PD331 HYDRONET Version 3.0
Analyse Tool für Hydraulik-Systeme!

PD332 COMPUSHOW V. 7.Oa
liest/zeigt GIF & RLE-Files, Info-Bat, HGC-VGA!

PD333 PC-WRITE MACR. Version 1.0
100 Macrobefehle für PC-Write 3.0!!

PD334 POLYMAPS 2.0
Komplettes Geo-Info-System, Ausgabe an Drucker!

PD335 PAINTERS APPRENTICE:
Super-Grafikzeichenprogramm, Mouse u. EGA/VGA!

PD336 PC-Draft-CAD
Cad-Utility-Zeichenprogr.Files kompat. GEM u. WPG!!

PD337 Type Studio
Font Generation: Ventura Publisher/Postscript-Printer

PD338 PFS:FP ART 1
++ Viele Clip-Art-Files für den First-Publisher! ››++

PD339 PS:FP ART 2
++ Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD340 PFS:FP FONTS1
++ Verschiedene Schrift-Fonts für den First-››› ++

PD341 PFS:FP FONTS2
++ Publisher! Ergibt entpackt ca. 4 Disketten!!! ++

PD342 PC-WRITE FONT
Font Selector und Page Maker Import Filter!

PD343 PC-SCHEDULER
Produktionskontrollverzeichnis mit vielen Eigenschaften!

PD345 LABEL CMT
Menügeführtes Etikettendruckprogramm f. versch. Labels!

PD346 UTIL GALORE
Utilities z.B.: DIRPRN, PERPRN, XTRPRN, Colore, Docform...

PD347 ABSTRACT & LORAN LOC.
Etikettier- u. Katalogprogr., Navigationshilfe!

PD348 FRONT END
DOS-Programmier-Utilities für HD-Menüerstellung ect.

PD349 + ELFRING SOFT-FONT'S & UTILITIES
für Laserdrucker! +

PD350 +SOFT-FONT'S
für HPLJ II,5 Fonts für Laserdrucker! +

PD351 ++ Stone
Stone-Letter's für den Ventura-Publisher!

PD352 ++ PUBLISHER'S
Desktop Utilities, versch. Util's.: Desktop Publishing! ++

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



SCAN

Bemerkung: Die /D-Funktion findet nur Anwendung in Verbindung mit Dateien und Verzeichnissen. Sie behandelt keine Partitionstabelle und keinen Boot-Sektor. Für diese müssen Sie entweder das Shareware-Programm MDISK oder den Viren-Killer CLEAN verwenden.

Funktion: /E
Erläuterung: Die Anwendung dieser Funktion ist meiner Meinung nach erst dann sinnvoll, wenn ein Verdacht auf Virenbefall besteht, denn mittels dieser Funktion werden Overlay-Dateien auf Viren untersucht. Die wohl am meisten verbreitete Dateinamenerweiterung für Overlay-Dateien ist OVL. Sie können bei der /E-Funktion mehrere Dateinamenerweiterung hintereinander nennen. Dabei müssen Sie darauf achten, daß vor jeder Erweiterung ein Punkt angegeben wird (.OVL).

Tip: Falls viele Overlay-Dateien untersucht werden sollen, so lohnt es sich eher, die Funktion /A einzusetzen, anstelle alle Erweiterungen einzugeben. Vor allem ist /A vielseitiger und dadurch auch sicherer.

Funktion: /M
Erläuterung: Wird SCAN ohne /M aufgerufen, so wird der Arbeitsspeicher bis zu der 640K-Grenze überprüft, wobei SCAN nur auf Virenbefall durch einige äußerst gefährliche Viren eingestellt ist. Falls Sie /M angeben, so wird der Arbeitsspeicher auf alle Viren, die SCAN bekannt sind, untersucht.

Bemerkung: Ältere Versionen von SCAN untersuchen den Arbeitsspeicher ohne Verwendung der Funktion /M nur auf Infizierung durch den DARK AVENGER-Virus.

Funktion: /MANY
Bemerkung: Die /MANY-Funktion veranlaßt SCAN zum Überprüfen mehrerer Laufwerke, ohne daß SCAN mehrmals aufgerufen werden muß. Sobald ein Laufwerk untersucht worden ist, müssen Sie ein Y eingeben, um mit dem nächsten fortzufahren. Optional kann SCAN auch mit mehreren Laufwerksangaben aufgerufen werden (SCAN A: B:). Dieses bewirkt zwar das gleiche wie die /MANY-Funktion, jedoch mit dem Unterschied, daß Sie nicht jedesmal mit einem Y die Überprüfung des nächsten Laufwerkes bestätigen müssen.

Funktion: /NLZ
Erläuterung: Diese Funktion teilt SCAN mit, daß keine gearcten Dateien des Programmes LZ (LZEXE) überprüft werden sollen.

Funktion: /NOMEM
Erläuterung: Bei Verwendung dieser Funktion wird die Überprüfung des Arbeitsspeichers abgeschaltet, so daß dieser nicht einmal nach den gefährlichsten Viren (voreingestellt) durchsucht wird.

Funktion: /EXT pfad datei
Erläuterung: Mit Hilfe dieser Funktion teilen Sie SCAN mit, daß bei der Viren-Suche auch die vom Benutzer eingegebenen Virenkennungen berücksichtig werden sollen. Dabei muß der Benutzer bei der Anwendung dieser Funktion den Pfad (Laufwerk und Verzeichnis) und die Datei, in der die Virenkennung(en) sich befindet/befinden, angeben.

Funktion: /REPORT pfad datei
Erläuterung: Die /REPORT-Funktion legt in einem von Ihnen genannten Verzeichnis eine Datei mit dem von Ihnen gewünschten Dateinamen an, und sobald ein Virus gefunden wird, wird der Pfad und z.B. das Programm (nur Dateiname), das infiziert worden ist, in der Datei abgelegt. Außerdem finden Sie auch den Namen vom Virus und den Namenskürzel für CLEAN.

Beispiel: Angenommen, Sie möchten den Bericht in die Datei BERICHT1.HDC des Hauptverzeichnisses der Festplatte C ablegen lassen, so ist folgendes einzugeben.
SCAN C: /REPORT C:\BERICHT1.HDC

NETSCAN

NETSCAN ist eine Version von SCAN für Netzwerke, wobei der Umfang der Funktionen auf 6 Funktionen von SCAN gekürzt wurde:

/M - Speicher auf alle Viren überprüfen /D - Optionales Überschreiben und Löschen /A - Alle Dateien überprüfen /NLZ - Keine Überprüfung der LZ-Dateien (LZEXE) /NOMEM - Arbeitsspeicher nicht überprüfen /REPORT - Bericht anfertigen

VSHIELD

VSHIELD und VSHIELD1 sind zwei speicherresidente Versionen von SCAN. Speicherresident bedeutet, daß das Programm ständig im Speicher des Computers ist und in bestimmten Situationen aktiv wird. In diesem Fall werden die beiden Programme aktiv, wenn Sie versuchen, ein neues Programm zu laden. Dabei wird überprüft, ob das zu ladende Programm einen Virus enthält. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: das Programm wird mittels bekannter Virenkennungen wie bei SCAN untersucht, und/oder es wird die Prüfsumme, die beim Aufruf von SCAN mit dem Schalter /AV einer Datei zugeteilt wird, erneut berechnet und mit der in der Datei bereits vorhandenen verglichen. Dieses ist eine Methode, die Ihren PC auch vor unbekannten Viren schützt. Außerdem schützen die beiden Programme Ihre dadurch, daß bevor der mit CTRL-ALT-DEL ausgelöste Warmstart durchgeführt wird, zuerst überprüft wird, ob der Boot-Sektor oder die Systemdateien der Boot-Diskette/Platte einen Virus beinhalten.

Sicherlich haben Sie sich bereits die Frage gestellt, aus welchem Grund es dazu zwei residente Programme gibt? Diese Frage kann eigentlich mit einem Begriff beantwortet werden:"640K-Speichergenze". Es geht also um den Arbeitsspeicher, mit dem man unter DOS wirklich äußerst sparsam umgehen muß. So benötigt VSHIELD1 nur 6K Arbeitsspeicher, beherrscht allerdings nur die Überprüfung einer Prüfsumme, was nur dann sinnvoll ist, wenn Sie jeder Da-

SCAN

tei Ihrer Festplatte mit SCAN C: /AV eine Prüfsumme vergeben haben. VSHIELD dagegen untersucht Dateien/Programme (und wie VSHIELD1 auch sich selbst) mittels bekannter Virenkennungen, und zusätzlich wird die Prüfsumme überprüft. Dabei benötigt VSHIELD 34K des Arbeitsspeichers. Wer über eine schnelle Festplatte verfügt oder es beim Laden von Programmen nicht sehr eilig hat, der kann die SWAP-Funktion von VSHIELD benutzen, so daß VSHIELD nur 2,9K RAM benötigt. Funktion: /CV - nur VSHIELD
Erläuterung: Die Überprüfung von Prüfsummen wird eingeschaltet.

Funktion: /REMOVE
Erläuterung: Mit dieser Funktion wird VSHIELD oder VSHIELD1 aus dem Arbeitsspeicher entfernt, und der bislang benötigte Speicherplatz wird freigegeben.

Funktion: /LOCK
Erläuterung: Die LOCK-Funktion verbietet das Desaktivieren von VSHIELD und VSHIELD1. Die Programme können somit nur durch ein Reboot (Reset) aus dem Arbeitsspeicher entfernt werden.

Funktion: /NOMEM
Erläuterung: Bei Verwendung dieser Funktion wird die Überprüfung des Arbeitsspeichers beim Laden von VSHIELD oder VSHIELD1 abgeschaltet, so daß schnelles Laden möglich ist.

Funktion: /SWAP pfad - nur VSHIELD
Erläuterung: VSHIELD benötigt normalerweise 34K des Arbeitsspeichers. Die Anwendung der SWAP-Funktion bewirkt, daß nur der Kernel (Hauptteil eines Programmes) von VSHIELD im RAM verbleibt und dadurch nur 2.9K benötigt werden. Der Rest des Programmes wird in einem von Ihnen angegebenen Verzeichnis abgelegt. Beim Benutzen der SWAP-Funktion verlängert sich die Zeit für das Laden eines Programmes um zusätzlich ca. 600 ms (Millisekunden).

Beispiel: Soll die SWAP-Datei in Hauptverzeichnis der Ramdisk D angelegt werden, so müssen Sie VSHIELD folgendermaßen aufrufen: VSHIELD /SWAP D:\

Funktion: /F pfad
Erläuterung: Diese Funktion benötigen Sie, wenn Sie VSHIELD oder VSHIELD1 in Verbindung mit der DOS-Version 2.0 (oder gar niedriger) einsetzen. Dabei müssen Sie den Pfad nennen, von dem aus VSHIELD(1) aufgerufen worden ist, bzw. wo sich die VSHIELD(1)-Programmdatei befindet.

CLEAN

CLEAN ist nach SCAN das wichtigste Programm dieses Anti-Virus-Paketes. Mit CLEAN können Sie von Viren befallene Dateien wiederherstellen bzw. entseuchen. Dazu muß CLEAN nach der folgenden Syntax aufgerufen werden.

CLEAN [virus] /A /MANY /NOMEM /E .erw /REPORT datei

Die Erläuterungen zu den aufgeführten Funktion finden Sie in dem SCAN gewidmeten Teil dieser Anleitung. Achten Sie bitte auf die eckigen Klammern bei der Eingabe des Virusnamens. Bei CLEAN wird nicht der komplette Virusname eingegeben, sondern eine bestimmte Abkürzung. So hat der Virus Jerusalem und Jerusalem Version B die Kennung [JERU]. Diese Kennungen werden immer von SCAN angegeben, wenn ein Virus entdeckt wird, wobei zuerst der komplette Virusname und dann die Kennung erscheint.

VCOPY

Um auch beim Kopieren von Dateien sich vor Computer-Viren zu schützen, hat McAfee Associates VCOPY entwickelt; ein Programm, das den COPY Befehl von DOS ablöst. VCOPY ist voll kompatibel zum COPY-Befehl der DOS-Version 3.3 und verfügt zusätzlich über die /E-Funktion. Diese Funktion veranlaßt VCOPY zum Prüfen aller Dateien, die kopiert werden, wobei die Zeit für das Kopieren jeder Datei sich um ca. 10% verlängert. Wird die Funktion /E nicht angewendet, so untersucht VCOPY nur ausführbare Dateien, also Programme. Wie bereits erwähnt, ist VCOPY zum COPY-Befehl von DOS 3.3 soweit kompatibel, daß er auch den Trick mit dem Punkt beherrscht. Falls Sie z.B. alle Dateien des Hauptverzeichnisses der Diskette im Laufwerk A in das aktuelle Verzeichnis der Festplatte C kopieren möchten, so geben Sie anstelle COPY A:*.* C: VCOPY A:. C: (oder falls Sie den DOS-COPY-Befehl benutzen COPY A:. C:). Vorsichtig müssen Sie sein, wenn Sie innerhalb eines Laufwerkes (besonders Festplatte) kopieren. So kann es nämlich passieren, daß Sie anstelle von VCOPY C:*.* (oder VCOPY C:\.) einfach VCOPY C:*.* eintippen. Der DOS-COPY-Befehl würde Ihnen in diesem Fall mitteilen, daß eine Datei nicht in sich selbst kopiert werden kann. VCOPY dagegen überschreibt die Datei des aktuellen Verzeichnisses mit 0-Byte-Dateien (leere Dateien) mit den Dateinamen oder originalen Dateien !

VALIDATE

VALIDATE finden Sie bei jedem der fünf Programme des SCAN-Anti-Viren-Paketes. VALIDATE dient dazu, die Prüfsumme des jeweiligen Programmes zu überprüfen und dadurch sicherzustellen, daß keines der Programme durch einen Virus befallen ist. VALIDATE setzen Sie ein, indem Sie zuerst VALIDATE eingeben und dahinter den Namen der gewünschten Datei. Sie können somit genauso gut eine Prüfsumme für SCAN.EXE erstellen wie für WIN.COM oder eine andere Datei, die nicht zum Umfang des SCAN-Paketes gehört. Allerdings müssen Sie wissen, daß VALIDATE die Prüfsumme nur ermittelt, sie also nicht wie die SCAN-Funktion /AV einer Datei zufügt. Nach dem Aufruf von VALIDATE sollte das Programm Werte liefern, die Sie am Anfang der englischen Anleitung finden. Da diese von Version zu Version unterschiedlich sind, möchte ich diese hier nicht aufführen.



PD-Software

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

Bestell-Nr. PD1020
„BAUFINANZ" Deutsch. Dieses Programm ermöglicht die Berechnung eines Baufinanzierungsplanes unter Berücksichtigung der steuerlichen Aspekte. Berücksichtigt werden Darlehen mit konstanter Annuität (Normalfall oder Bausparkasse), die sogenannte Hypothekentilgungsversicherung sowie die Bausparkasse mit Vorfinanzierung durch Darlehen.

Bestell-Nr. PD1038
„GHOSTHUNTER" Deutsch. Böse Mächte übernehmen die Regierung der Erde. Gelingt es ihnen, in das Zentrum der Aliens einzudringen und die gestohlenen Schätze zurückzuholen? Ein Action-Spiel für CGA-kompatible Grafikkarten.
„QUADRATO" Deutsch. Ein lustiges Strategiespiel für Schnelldenker (CGA-Karte).
„FUSSBALL" Deutsch. Für die Sportfreunde befindet sich auf der Diskette noch ein interessanter Fußballmanager, mit zahlreichen Optionen.

Bestell-Nr. PD1033
„ETIKETTENVER" Deutsch. Etikettenverwaltung für Endlospostkarten, Aufkleber für Päckchen und Pakete, Firmenaufkleber, Karteikarten usw.
Für Epson und kompatible Drucker.
„LIST" Deutsche Anleitung. Der Super-Dateien-Lister erleichtert und beschleunigt das Studieren von Textdateien beliebiger Länge (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1012
„BALICROSS" DEMO (95 % OK) eines universell einzusetzenden Werkzeugs zur Analyse, Dokumentation, Entwicklung und Fehlersuche im Bereich der BASIC-Programmierung unter BASIC, BASICA, GWBASIC.

Bestell-Nr. PD1013
„NEGATIV VER" Deutsch. Negativ-Verwaltung V2.0 zur Verwaltung von Fotonegativen oder Dias. Einfach und übersichtlich mit guter Menüführung und vielen Optionen.

Bestell-Nr. PD1031
„T/BUCH" Deutsch. Das Programm T/BUCHführung ist eine anwenderfreundliche Möglichkeit, die mit der finanzmäßigen Erfassung der Betriebsabläufe verbundenen Arbeiten auf einfache Weise und ohne große Anforderungen an die Hardware zu automatisieren (für GEM / 3).

Bestell-Nr. PD1032
„FIRMAPLUS" Deutsch. Prüfversion! Mit 98 Prozent Funktion vom Original. Firmenverwaltung leicht gemacht, mit den Funktionen: Artikelverwaltung, Adreßverwaltung, Vorgangsverwaltung, Buchhaltung, Textverwaltung, Hilfsfunktionen und Informationen.

Bestell-Nr. PD1037
„PFERDERENNEN" Deutsch. Ein lustiges Glücksspiel für die ganze Familie (1 bis 4 Spieler). Es handelt sich dabei um die fantastische Simulation einer Renn- und Wettatmosphäre auf der HORSE-NIRWANA-Rennstrecke. Der Spieler hat die Aufgabe, entweder aufs richtige Pferd zu setzen, das richtige zu kaufen oder das richtige Dopingserum auszuwählen. Der Spielspaß wird durch lustige Anmerkungen und ansprechende Grafiken zusätzlich noch gesteigert. Das Programm arbeitet nur mit der EGA-Grafikkarte. Die registrierte Version wird mit TURBO Basic-Sourcecode ausgeliefert und ermöglicht zudem bis zu 8 Spieler.

Bestell-Nr. PD1040
„VOKABEL" Deutsch. Das Programm soll Ihnen helfen, Vokabeln anderer Sprachen (Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch) schneller zu lernen und auch schreiben zu können. Vokabeldiskette mit ca. 4000 Wörtern Wortschatz kann beim Autor angefordert werden (Prüfversion).

Bestell-Nr. PD1018
„LOTO SYSTEM" Deutsch. Auch dieses Programm ist für Lotteriespieler, diesmal jedoch für das beliebte Spiel Lotto, gedacht. Mit dem Programm können 64 verschiedene verkürzte Vollsysteme und die neuen amtlichen VEW-Systeme mit Mindestgewinngarantie erstellt und ausgegeben werden. Die verschiedenen Systemarten wie „System ohne Bankzahlen", „System mit Bankzahlen", Spezialsysteme und die amtlichen „VEW-Systeme" sind möglich (Shareware-Version, stark eingeschränkt).

Bestell-Nr. PD1014
„ADVEKO" Deutsche Adressenverwaltung / Korrespondenz mit Rundschreibemöglichkeit (alle Karten).

Bestell-Nr. PD1026
„PROFIBUCH" Deutsch. Eine Einnahme-/Überschußberechnung für Freischaffende und Kleinunternehmer, die nicht zur richtigen Buchführung verpflichtet sind. Dieses Programm errechnet auf einfache Art und Weise den Gewinn und Verlust, berechnet die Umsatzsteuer und verwaltet die Investitionen. Neben den Standardfunktionen (Buchen, Editieren, Kontenlisten drucken usw.) verwaltet das Programm auch Abschreibungen. Auch der Kontenrahmen kann vom Anwender beliebig festgelegt werden. Das Programm besitzt eine vorbildliche Benutzerführung und eingabefreundliche Bildschirmmasken. Voraussetzung für den Betrieb ist ein Speicher von mind. 512 KByte sowie zwei Laufwerke oder eine Festplatte.

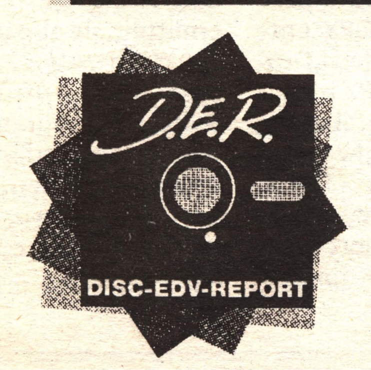
Bestell-Nr. PD1034
„TERMIN" Deutsch. Das Programm hat die Aufgabe, sowohl langfristige, über Monate und Jahre hinausgehende Termine, als auch kurzfristige Termine, die monatsweise anfallen, zu verwalten und in Form eines Monatskalenders auszudrucken

Bestell-Nr. PD1011
„D" D BACK (FATBACK) – Vereinfachte und flexibilisierte Kommandostruktur, welche verschiedene Harddisks unterstützt.
„D II" D PROTECT Disk Protection – Schutzprogramm vor Trojan Horse (Viren)
„FM" File Manager.
„FS" FLU SHOT (Virenschutzprogramm)
„FIST" FILE STUF zeigt geschützte Filee an.
„INTERCHAIN" Virenspürprogramm für Trojan Horse.
„M DEL" File Delete Utility.
„SCAN" Druckt alle ASCII Zeichen eines Programms.
„VACCINE" Virenkiller für infiziertes COMMAND.COM

Bestell-Nr. PD1016
„FB COPY" Deutsch. Ein schnelles Diskettenkopierprogramm für Standard-DOS-Disketten bis 360 KByte, nach dem einmaligen Einlesen der Originaldiskette können beliebig viele Kopien gezogen werden. Besondere Features: Zwei Disketten in einem Kopiervorgang wahlweise mit und ohne Verify/Formatieren, kopieren auch nach auf und von Festplatte möglich. Der Clou: Um die etwas stumpfsinnige Arbeit aufzulockern, erscheint zu jedem Kopiervorgang ein neuer Witz! Das Programm stammt vom selben Autor wie TRANSLATOR und verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche. Spitze! (Mind. 512 KByte Ram notwendig.)

Bestell-Nr. PD1028
„SPS-SIMULAT" Deutsch. Simulation einer speicherprogrammierbaren Steuerung.
„PT" Mini Textverarbeitung für Turbo-Pascal.

Bestell-Nr. PD1027
„PC SCHREIB" Deutsch. Endlich schnell im Zehnfingersystem Schreibmaschine schreiben oder den Computer bedienen, das ist der Wunsch vieler PC-Anwender. Mit PC-SCHREIB kommt man diesem Ziel näher, denn über zahlreiche Lektionen wird man Schritt für Schritt in das Zehnfingersystem eingeführt. Ein tolles Programm mit einer wirklich guten Benutzeroberfläche.

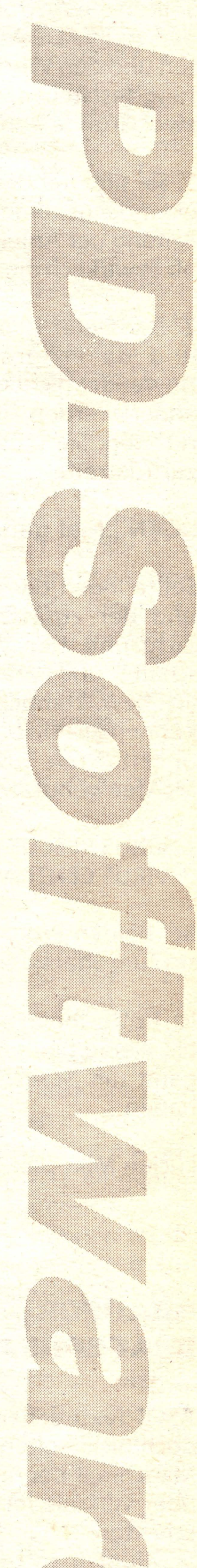


Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566, D-7900 Ulm
Telefon 0731/37639, Telefax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060/731/37639
Schweiz 0049/731/37639

Die besten PD- und Shareware-Programme! Jede Disk für nur 10,– DM!

Anzeige



Bestell-Nr. PD1029
„DINT" DISPLAY INTERRUPS. Zeigt die Interrupsadresse an.
„DEMON" Deutsch. Diskettenmonitor Demon ist ein leistungsstarker Diskettenmonitor, der den wahlfreien Zugriff auf sämtliche Bereiche eines Datenträgers ermöglicht. Er erlaubt unter anderem: das Lesen und Schreiben von Sektoren; Veränderungen in dezimaler, hexadezimaler und binärer Form; Kopieren und Füllen von markierten Blöcken; Entschlüsselung der Angaben im Inhaltsverzeichnis; Änderungen in der FAT; grafische Darstellung der Belegung, Entschlüsselung des BIOS-Parameter-Blocks; Zugriff auf die Laufwerks-Parameter-Tabelle u.v.m.

Bestell-Nr. PD1039
„GFA DESK" Deutsche Demo einer Adreßverwaltung, Textverarbeitung, Serienbrieferstellung V 1.4.
„ANTIV" Deutsch. Wer kennt sie nicht, die bösartigen Viren, die ganze Datenbestände vernichten. Dieses Programm überwacht mittels Checksumme Ihre Festplatte. Veränderungen innerhalb von COM oder EXE-Files werden nach dem Booten automatisch angezeigt. Weiterhin enthält die Diskette einige nützliche Utilities.

Bestell-Nr. PD1036
„DOS-GUIDE" Deutsch. Ein speicherresidentes DOS-Handbuch für alle Fälle. Das lästige Nachschlagen in Handbüchern ist vorbei, per Tastendruck stehen alle wichtigen Informationen zur Verfügung.
„WAS F E T" Deutsch. „Was für ein Tag", so nennt sich ein Abenteuerspiel von Eva Witt. Da das Spiel immer nur eine begrenzte Zahl von Eingaben zuläßt, eignet es sich besonders für Einsteiger.
„HIP-HOP" Deutsch. Ein Strategiespiel für jeden, dem alle primitiven Ballerspiele zu einfallslos sind, Schach aber zu komplex ist!

Bestell-Nr. PD1035
„PCW" Deutsch. Wer kennt nicht das renommierte Textprogramm PC-Write. Mit PCW bekommt dieses Programm nun endlich eine moderne Benutzeroberfläche, die Textprogramm und Druckprogramm miteinander verbindet.
„DISKOPI" Deutsch. Diskettenkopierprogramm, welches komplette Disketten in den Speicher lädt und beliebig oft kopiert.

Bestell-Nr. PD1030
„BUNNY V2" Deutsch. Programmschutz. Schützt ausführbare Programme vor unbefugter Nutzung durch: Paßwortschutz, Installationsschutz und Codediskettenschutz.
„PUB-DOM" Deutsch. Hilfsprogramm für WORD V. 4.0 Textbausteine formatieren, Druckformatvorlage, Steuerungsprogramm und Prüfprogramm. Lohnen für Magister- und Diplomarbeiten.

Bestell-Nr. PD1015
„WORDPERFECT" Deutsch. Interessante Tools für alle Word Perfect-Anwender (Version 5.0). Die Diskette enthält eine alternative Menüsteuerung als Macro, Initialen in Grafikboxen, paarweise Suchen und Ersetzen von Attributen, alternative Tastatur und Floskelexpandierung, diverse Hilfsbildschirme, MLA-Zitierschema, Citizen 120D-Druckertreiber und ASCII-Tafel.

Bestell-Nr. PD1017
„TOTO SYSTEM" Deutsch. Sie können 68 verschiedene verkürzte Vollversionen und die amtlichen VEW-Systeme mit Gewinngarantie bzw. mit erhöhten Gewinnchancen erstellen und ausgeben lassen. Speichern und Auswerten möglich.

Bestell-Nr. PD1019
„ADV-CREATOR" Deutsch. Mit diesem Grafik Adventure Creator lassen sich auf einfachste Weise Abenteuerspiele für den PC entwickeln. Das Programm ist weitgehend kompatibel zu den bekannten professionellen Programmen QUILL oder GAC, so daß auch eine Übersetzung von Spielen denkbar ist (CGA- oder EGA-Grafikkarte).

Bestell-Nr. PD1041
„DRINKOMAT" Deutsch. Drinkomat berechnet Ihre BAK (Blutalkoholkonzentration) nach Formeln und Basiswerten, die auch in der deutschen Rechtsmedizin verwendet werden.
„PC TEXT 4" 6 Dateien für NEC 866 P / 866 L /.
„RESIBAS" Deutsch. Speicherresidente Datenbank.
„TWIN" Zur Unterstützung des LC 866 + stehen zwei Treiber zur Verfügung: NEC L 866 Portrait und Landscape.

Spiele und Grafiken

Bestell-Nr. EGA-Games 1 – nur DM 50,– (3,5" = DM 70,–)

Inhalt: Vierzehn (Sie lesen richtig) Disketten (360 kB) mit Spielen und Grafiken für die EGA-Karte. (Nur als Paket lieferbar)

Bestell-Nr. VGA-Games 1 – nur DM 30,– (3,5" = DM 40,–)

Inhalt: Sieben Disketten (360 kB) mit Spielen und Grafiken nur für die VGA-Karte. (Nur als Paket lieferbar)

Für Bestellungen verwenden Sie die Bestellkarte in der Heftmitte.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3,
Postfach 3566, D-7900 Ulm
Telefon 0731/37639, Telefax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060/731/37639
Schweiz 0049/731/37639



Absender: (Bitte deutlich schreiben)

Kundennummer (bitte unbedingt angeben)

Telefon privat:
Telefon Geschäft:

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Postkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Str. 3
Postfach 3566

D-7900 Ulm

Absender: (Bitte deutlich schreiben)

Telefon privat:
Telefon Geschäft:

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Postkarte

(Tragen Sie hier die Adresse der Firma ein, über deren Produkt Sie informiert werden wollen)

Absender: (Bitte deutlich schreiben)

Kundennummer (bitte unbedingt angeben)

Telefon privat:
Telefon Geschäft:

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Postkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Str. 3
Postfach 3566

D-7900 Ulm

Absender: (Bitte deutlich schreiben)

Kundennummer (bitte unbedingt angeben)

Telefon privat:
Telefon Geschäft:

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Die Softwarezeitschrift mit Diskette

Postkarte

Verlag Simon
DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Str. 3
Postfach 3566

D-7900 Ulm

Info-Anforderung

Ich habe im DISC-EDV-REPORT einen Artikel über Ihr Produkt

______________________________ gelesen.

Bitte ankreuzen:

❑ Senden Sie mir bitte ausführliche Unterlagen.
❑ Senden Sie mir bitte Ihre Demo-Version (evtl. Kosten werden bezahlt).
❑ Ich möchte Ihr Produkt erwerben.
❑ Sonstiges ______________________________

Ort/Datum/Unterschrift

7/91

Programmbestellung

❑ 5¼" ❑ 3½" + 2,– DM p. Disc

Ich bestelle folgende Programmdisketten:

(Bestell-Nr. ausreichend)

Bitte bestellen Sie PD- und Sharewareprogramme getrennt von kommerziellen Programmen.

Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihe SPI, SNE und PD kosten 10,– DM. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung.
Zahlungsweise bitte ankreuzen.

❑ Vorkasse (Scheck, bar)
❑ Nachnahme (+ 2,– DM Nachnahmegebühr)

Bestellungen unter DM 100,– + DM 5,– (BRD) und DM 10,– (Ausland) Versandkosten.
Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,– = öS 7,– / sFr. 1,–.

Ort/Datum/Unterschrift

7/91

Abo-Anforderung

❑ Vorkasse (V-Scheck)
❑ Nachnahme (+ DM 2,–)

Abrufkarte D-E-R Abonnement

JA, liefern Sie mir bitte die Zeitschrift D-E-R in ❑ 3½" (+ DM 30,–) ❑ 5¼"

❑ ab der nächsten erreichbaren Ausgabe
❑ ab Ausgabe Monat __________ Jahr __________

Für 12 Ausgaben frei Haus. Der Preis beträgt für ein Abo D-E-R DM 180,– (Ausland + DM 15,–). Das Abonnement kann ich 8 Wochen vor Ablauf kündigen, andernfalls möchte ich den D-E-R jeweils ein Jahr weiterbeziehen.

Datum, Unterschrift

Vertrauens-Garantie:

Wir garantieren, daß Sie diese Bestellung innerhalb einer Woche (Datum des Poststempels) schriftlich widerrufen können. Zur Fristenbewahrung reicht die rechtzeitige Absendung an den Verlag Erwin Simon, Eberhard-Finckh-Str. 3, D-7900 Ulm. Diese Garantie habe ich gelesen und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

Datum, Unterschrift

7/91

D-E-R Bestellung

❑ 5¼" ❑ 3½" + 2,– DM p. Disc

DISC-EDV-REPORT		SOFT-TIME		D.E.R SPEZIAL I		DISC-WIZZARD	
❑ 4/89	9,60	❑ 2/90	19,80	❑	9,80	❑ 1/91	19,80
❑ 5/89	9,60	❑ 3/90	19,80				
❑ 6/89	9,60	❑ 4/90	19,80				
❑ 1/90	9,60	❑ 5/90	19,80				
❑ 2/90	9,60	❑ 6/90	19,80				
❑ 3/90	9,60	❑ 1/91	19,80				
❑ 4/90	14,80	❑ 2/91	19,80				
❑ 5/90	14,80	❑ 3/91	19,80				
❑ 6/90	14,80	❑ 4/91	19,80				
❑ 7/90	14,80						
❑ 8/90	14,80						
❑ 9/90	14,80						
❑ 10–11/90	14,80						
❑ 12/90	14,80						
❑ 1/91	19,80						
❑ 4/91	19,80						
❑ 5/91	19,80						
❑ 6/91	19,80						

Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung.
Zahlungsweise bitte ankreuzen.

❑ Vorkasse (Scheck, bar)
❑ Nachnahme (+ 2,– DM Nachnahmegebühr)

Bestellungen unter DM 100,– + DM 5,– (BRD) und DM 10,– (Ausland) Versandkosten.
Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,– = öS 7,– / sFr. 1,–.

Ort/Datum/Unterschrift

7/91



Schöner drucken

Sollten Sie Abweichungen zwischen den von VALIDATE ermittelten Werten und den Werten der engl. Anleitung feststellen, so kann dieses nur zwei Gründe haben:

1. Sie sind mit den Versionen durcheinander gekommen, müssen also am Anfang der Anleitung nachschauen, ob es wirklich die richtige Version ist.

2. Die Datei ist verändert worden, und da Programmdateien vom Anwender nicht wie Textdateien geändert werden, ist mit einem Virus zu rechnen. Sie müssen also auf SCAN zurückgreifen.

SCAN...Mal ganz anders

Sollte Ihnen der Umgang mit SCAN und der zusätzlichen Programme aufgrund der vielen Programmschalter und Parameter zu umständlich bzw. kompliziert erscheinen, so können Sie eine der zwei Benutzeroberflächen für den SCAN vom McAfee benutzen:

1. VIRUS RESCUE
2. VIRUS CENTRAL

Bei beiden Programmen handelt es sich um Shareware.

Ich hoffe, Ihnen mit dieser Anleitung ein wenig beim Einstieg in den Umgang mit SCAN & Co geholfen zu haben.

Lucjan Mikociak

BRADFORD 2.X CONTRA IMAGEPRINT 4.0

ASCII-Texte sehen immer gleich aus, doch nicht selten sollen sie es nicht. Manchmal benötigt man Texte, die über verschiedene Schriftarten und Schriftgrößen verfügen. Des weiteren benötigt man oft Dokumente, die, obwohl man nur einen 9 Nadel Drukker verwendet, mindestens die 24-Nadel-Qualität erreichen sollten. Es gibt sowohl für das erste wie auch für das zweite Problem genügend Programme, die es lösen würden, doch nur wenige lösen beide Probleme zugleich. BRADFORD und ImagePrint gehören zu diesen wenigen Programmen, und da sie über besondere Fähigkeiten und in ihren neuen Versionen über viele neue Features verfügen, sollen Sie in diesem Bericht genauer unter die Lupe genommen werden.

BRADFORD und ImagePrint arbeiten nach dem gleichen Prinzip. Beide Programme werden im ASCII-Modus betrieben und lassen sich mit jeder Textverarbeitung kombinieren, die im Stande ist, reine ASCII-Dateien zu bearbeiten bzw. zuvor erstellte Texte im ASCII- Format zu speichern. Ein erster Vorteil beider Programme ist schon an dieser Stelle zu finden: WordStar-fähigkeit. Beide Programme können sowohl ASCII- wie auch WordStar-Dateien verarbeiten. Man kann die Programme entweder in Verbindung mit der zu druckenden Datei aufrufen, wobei dem Aufruf noch einige Parameter wie Schriftart, Schriftgröße, Formatierung usw. folgen können oder man integriert diese als Befehle in die ASCII-Datei, wobei die Befehle von dem sonstigen Text durch einen Backslash oder einen Punkt am Anfang jeder Zeile deutlich getrennt werden. Die meisten Anwender entscheiden sich für die zweite Methode, da diese weitaus mehr Möglichkeiten bietet. Da die Befehle bei beiden Programmen meistens aus einem oder zwei Buchstaben bestehen, kann man sich diese sehr leicht merken, denn es handelt sich nicht selten um die Anfangsbuchstaben der mehr oder weniger internationalen Funktionsnamen. Beim Drucken einer solchen Datei werden die Befehle vom Programm gefiltert und sofort ausgeführt.

BRADFORD ist derzeit in der Version 2.0 verfügbar, wobei große Änderungen gegenüber den Vorgängerversionen eingetreten sind. So wurde die neue Version mit einer eigenen Macro-Sprache ausgestattet, die es beispielsweise ermöglicht, innerhalb eines Textes Schleifen aufzubauen, um z.B. ein Wort in mehreren Schriftarten auszudrucken, ohne den dazugehörigen Befehl -und natürlich auch das Wort- mehrmals wiederholen zu müssen. Und an Schriftarten fehlt es auch in der Version 2.0 wirklich nicht, denn Sie wird mit 47 verschiedenen Schriftarten ausgeliefert, die in 9 Größen gedruckt werden können. Weiterhin verfügt BRADFORD auch über einen russischen, kyrillischen und einen hebräischen Font. Wie in der Vorgängerversion auch, kann man chemische oder einfachere mathematische Formeln mit Hilfe der vielen Schriftarten und Schriftgrößen drukken, vor allem, weil Ihnen BRADFORD mit dem Font GREEK viele mathematische Symbole liefert.

BRADFORDs Befehle und Schriftarten sind druckerunabhängig, da die Druckersteuerung über einen der drei externen Druckertreiber erfolgt. Es genügt beim Aufruf des Programmes, außer der zu druckenden Datei, auch den Druckertreiber zu nennen, wobei nur Treiber für die folgenden drei Drucker zur Verfügung stehen: MX/IBM ProPrinter, LQ und STAR. Um sich die zusätzliche und auf die Dauer lästige Druckertreiberangabe zu ersparen, können Sie die entsprechende Datei in CONFIG.BF umbenennen, die bei jedem Programmaufruf als BRADFORD-Konfigurationsdatei automatisch eingelesen wird.

Außer der Schriftartenvielfalt liegt die Stärke eines Programmes dieser Art in der Auswahl an Formatierungsfunktionen. Sie können bei BRADFORD nachträglich nicht nur den oberen, unteren, linken und rechten Rand ändern bzw. neu definieren, sondern auch die Seitenlänge und ähnliche Einstellungen. Ein weiteres Features des Programmes ist die nachträgliche Textjustierung, wobei von Ihnen bestimmte Textteile -oder auch der gesamte Text- linksbündig zentriert oder rechtsbündig formatiert werden können. Auch die Blocksatz-Formatierung ist verfügbar, doch nur einsetzbar, wenn der Textteil im Matrix-Modus und nicht im Proportional-Modus gedruckt werden soll. Weiterhin können Wörter oder Textteile nicht nur einfach, sondern auch doppelt un-

Schöner drucken

terstrichen werden. Dazu kann man den Text auch hoch- oder tiefgestellt drucken, was bei der Formeldarstellung bedeutsam ist.

ImagePrint ist in der Version 4 BRADFORD 2.0 weit überlegen. Das Programm verfügt über alle Möglichkeiten von BRADFORD und bietet darüber hinaus noch eine Reihe neuer Funktionen und Befehle. Der wohl einzige Nachteil liegt bei den Schriftarten. Es werden zwar teilweise sehr ausgefeilte Fonts geliefert, jedoch sind nur 24 verfügbar. Sonderschriften wie griechisch, russisch usw. kennt ImagePrint nicht, da das Programm für den normalen Anwender konzipiert worden ist, während sich BRADFORD eher an den technisch-wissenschaftlichen Anwendungsbereich wendet. Da ImagePrint, wie BRADFORD auch, den gesamten druckbaren IBM- Zeichensatz -also auch die deutschen Umlaute- verarbeiten kann, wird ein reiner ASCII-Editor mitgeliefert. Der IE (ImageEditor) verfügt über alle wichtigen Textverarbeitungsfunktionen sowie Textblock-Funktionen und ist außerdem im Stande, ASCII-Steuercodes darzustellen. Auch hinsichtlich der Formatierungsfunktionen schneidet ImagePrint besser ab als BRADFORD. Der bei BRADFORD fehlende Befehl für Kursivschrift ist bei ImagePrint selbstverständlich verfügbar. Des weiteren verfügt das Programm über einen WordWrap-Modus (Worttrennung), auch wenn dieser recht umständlich ist, und bietet dem Anwender Kopf- und Fußzeilen Funktionen. Wer die nötige Hardware besitzt und seinen Texten mehr Aussagekraft verleihen möchte, der sollte die verbesserten Farbfunktionen nutzen. Leider ist das Handikap der Version 3 nicht behoben worden, denn Sie können nur eine Farbe pro Zeile benutzen. Die neuen Page-Funktionen bieten Ihnen wieder eine Fülle von Möglichkeiten, so daß Sie jetzt auch mehrere Kopien einer Seite drucken oder das Programm für Einzelblattbetrieb einstellen können.

Die Druckerunterstützung wurde in der Version 4 erweitert und nun kann ImagePrint eine weite Palette neuer Drucker unterstützen, wobei außer den weitverbreiteten 80 Zeichen Druckern (A4) auch die 136 Zeichen Drucker (A3) im vollem Befehlsumfang angesteuert werden können. Da auch ImagePrint-Befehle druckerunabhängig sind, kann der Anwender die Druckmatrix selbst wählen: 5, 10, 12 ode gar 17.1 cpi (characters per inch= Zeichen pro Inch).

Der ImagePrint-Speed Optimizer optimiert die Druckgeschwindigkeit für ältere Druckermodelle, die noch keinen bidirektionalen Druck kennen. Um anspruchsvolle Ausdrucke für wichtigere Unterlagen zu erreichen, können Sie mit einem 9- oder 24-Nadel Printer die Qualitätsvorteile eines Laserdruckers nutzen, indem Sie ImagePrint mitteilen, jeden Buchstaben mit sechsfacher Sorgfalt zu drucken.

Zusätzlich zu diesem Modus stehen noch 4 weitere bereit: Normaldruck, Schnelldruck, 3facher Schnelldruck und der 3fache Normaldruck, der auf einem 9 Nadler die 24 Nadelqualität verfügbar macht. Weiterhin ist die 6/8 lpi (lines per inch= Zeilen pro Inch) Einstellung vorhanden, die mit den vier cpi-Einstellungen kombiniert werden kann.

Und falls Sie mal ein schreibmaschinenähnliches Gerät emulieren möchten, so steht Ihnen der TypeWriter-Modus zur Verfügung, bei dem die auf dem Bildschirm eingegebenen Zeichen nach jedem Betätigen der ENTER-Taste gedruckt werden.Der eigentliche Clou des Programmes ist jedoch die PreView-Funktion, die sowohl eine CGA/EGA/VGA-Grafikkarte wie auch die gute alte und meist verbreitete Hercules-Karte voll unterstützt. Ein mit viel Liebe gestaltetes Dokument benötigt für den Ausdruck schon einige Minuten Ihrer kostbaren Zeit. Nachdem Sie aber den Ausdruck in der Hand halten, stellen Sie oft fest, daß man doch noch einiges zum besseren ändern kann. Also führt man die Änderung durch, und beim nächsten Ausdruck werden wieder einige Kleinigkeiten festgestellt, an die man früher nicht gedacht hat. Den Aufwand an Zeit und Papier sowie Farbband können Sie sich sicherlich vorstellen. Damit Ihnen dieser erspart bleibt, besitzt ImagePrint, als z. Z. einziges Programm dieser Art, eine PreView-Funktion, die Ihnen ImagePrint-Dateien in WYSIWYG-Darstellung auf dem Bildschirm vorführt. What-You-See-Is-What-You-Get bedeutet für Sie, daß der spätere Ausdruck so aussehen wird, wie die Abbildung auf dem Monitor.

BRADFORD-Dateien können natürlich nicht in Verbindung mit der PreView- Funktion von ImagePrint benutzt werden, obwohl diese Zusammenstellung bei einfachen und gebräuchlichen Befehlen nicht selten vernünftige Ergebnisse liefert, da die Grundfunktionen gleiche oder zumindest ähnlich aufgebaute Befehle haben.



Speechhandling

Da beide Programme keinen Spooler beim Drucken benutzen, wird die Geduld des Anwenders oft auf eine harte Probe gestellt.
Glücklicherweise gibt es noch die Möglichkeit, einen externen, speicherresidenten Druckerspooler auf Softwarebasis zu verwenden.

Ein solcher Druckerspooler wäre z.B. Disk Spool II, ein Shareware-Programm, das bei vielen PD-Anbietern erhältlich ist. Ein ausführlicher Softwaretest des Programmes folgt bald.

Lucjan Mikociak

Speechhandling (1)

Sprachverarbeitung, vor allem die Sprachausgabe, hat schon immer Computerneulinge genauso wie Fortgeschrittene fasziniert. Zwar ist es heutzutage nahezu problemlos möglich, mit Hilfe moderner Speechkarten, Befehle und Anweisungen über ein Mikrofon an den PC zu übermitteln, doch diese Technologie ist, wie jede andere neue auch, besonders kostspielig und somit wieder dem PowerUser vorbehalten. In dieser Reihe jedoch werden Lösungen vorgestellt, die sich jeder leisten kann. Sicherlich sind diese längst nicht so ausgereift wie die professionelle Hard- und Software, doch auch sie leisten Erstaunliches.

Im ersten Teil dieser Reihe fangen wir mit der wohl einfachsten Lösung an, die fast zum Null-Tarif erhältlich ist: PC-SPEECH.

Jede Sprachhandling-Lösung hat ihre Kosten, denn der PC besitzt keinen Sound-Chip, so daß die damit verbundenen Schwierigkeiten durch Hardwareerweiterungen beseitigt werden müssen. Neuerdings zeigen aber Spiele wie SilentService II oder PowerDrift, daß der PC mit seinem „Piep-Lautsprecher" -bis zu einer gewissen Grenze selbstverständlich- zur Sprachausgabe geeignet ist. Diesen Weg der Sprachausgabe können Sie auch mit dem Programm PC-SPEECH beschreiten, indem Ihnen einige Möglichkeiten gegeben werden; Sie müssen diese nur zu nutzen wissen. PC-Speech ist eine reine Softwarelösung und arbeitet nach einem recht einfachen Prinzip. Das eigentliche Programm Speech verbleibt als Treiber resident im Arbeitsspeicher und die zu „sprechenden" Wörter werden über den Befehlsinterpreter SAY an SPEECH übergeben. Optional können die Phoneme mittels eines Editors oder einer Textverarbeitung in einer Datei gespeichert werden und dann mit dem Programm READ an den Befehlsinterpreter weitergeleitet werden.

Somit lassen sich umfangreichere Texte vorsprechen. Wer jedoch seinen Demos oder Programmen mehr Ausdruck verleihen möchte, der sollte die Schnittstellen von SPEECH zu Programmiersprachen wie Basic, Pascal, Prolog und/oder Assembler nutzen. So werden z.B. mehrere Demo-Programme, u.a. in Basic mitgeliefert, welche einige der Fähigkeiten bezüglich der Programmschnittstelle zeigen sollen.

Um aber teilweise auf der Batchprogrammierung aufgebaute Demos mit viel Sprache zu erschaffen, befindet sich auf der Diskette das Programm LESE der Firma DiGiNeTiX, welches ASCII-Text-Dateien für SPEECH aufbereitet und den Text sowohl auf dem Bildschirm ausgibt wie auch über den Lautsprecher, wobei es sich hierbei meistens um eine nahezu perfekte Umsetzung handelt!

Leider ist die Möglichkeit der Umlenkung in eine weitere Datei nicht möglich. Außerdem muß es sich bei der Quelldatei um eine reine ASCII-Datei ohne Steuerzeichen und ASCII-Codes des erweiterten Zeichensatzes (also ASCII-Codes höher 128) handeln, mit Ausnahme der Umlaute, die das Programm LESE sehr gut verarbeitet. Wer also das Programm LESE verwendet, braucht sich um die Umsetzungen von Phonemen mit Hilfe der beiden Tabellen keine Gedanken zu machen. Was die wohl für den Anwender interessante Bedienung angeht, so ist diese denkbar einfach: Nach dem Aufruf des eigentlichen Programmes SPEECH brauchen Sie nur die zu sprechenden Phoneme bzw. die daraus gebildeten Wörter an SAY zu übergeben. Unter Phonemen versteht man, in diesem Fall zumindest, Laute, oder verständlicher ausgedrückt, Buchstaben. Man muß dabei allerdings bedenken, daß SPEECH ein englischsprachiges Programm ist, also kann man in Ländern mit einer anderen Aussprache nicht mehr von Buchstaben sprechen, da ein A im Englischen wie ein EJ klingt. Aus diesem Grund spricht man von Lauten, oder fachmännisch ausgedrückt, Phonemen. Diese kann man mittels eines Bindestriches zu Wörtern binden, wobei sie durch eine kurze Sprechpause, die durch eine oder zwei Leerzeichen erzeugt wird, voneinander getrennt sein müssen. Im Kasten 1 finden Sie eine Auflistung aller verfügbaren Phoneme und deren Klang in einigen Wörtern der englischen Sprache. Kasten 2 beinhaltet eine Quasi-Umsetzung für die deutsche Sprache, wobei die Ablaufgeschwindigkeit auf das Übereinstimmen der genannten Werte einen großen Einfluß hat, es sei denn, Sie verwenden gleich das Programm LESE.

Auf das Thema der Geschwindigkeit kommen wir jedoch einwenig später zu sprechen. Jetzt sollte ein kleines Beispiel folgen, damit Sie zumindest eine Vorstellung von der Bedienung des Programmes haben. Dazu soll sich der PC jedoch selbst äußern:

```
SAY ih-sh k-ah-n sh-p-r-eh-h-eh-n
```

Mit diesem Aufruf beauftragen Sie SAY dem Treiber SPEECH mitzuteilen, daß der folgende Satz gesprochen werden soll: Ich kann sprechen. Zwar handelt es sich natürlich nicht um eine menschlich-klingende Stimme, sondern diese gleicht eher der Computersprache aus Sciencefiction-Filmen der späten 60er Jahre. Dennoch ist sie sehr gut verständlich,

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

PD015 KAUFMANN
Kaufm. Rechnen (%, Zins, Kredit, Hypotheken, Kalkulation u.a.)

PD016 VEREINSW. 1
Bis 250 Mitglieder, Stamm, Mahn, Beitrag, Vereinsdaten

PD017 VEREINSW. 2
Gleiche Disk wie No. 1, jedoch BAS Quellcode

PD018 VEREINSW. 3
Komplettes deutsches Handbuch

PD019 ZEITLUPE
Herabsetzung der Taktrate, wichtig für AT's (Spiele etc.)

PD020 PROCOMM
Deutsches Datenübertragungsprogramm, super

PD021 PROCOMMDOC
50 KB Deutsche und 140 KB Englische Anleitung zu PROCOMM

PD022 PC-Write Vers. 2.4
Deutsche Übersetzung von 10078

PD023 NINJA FIGHTER
Karate-Spiel in Adventure-Art

PD024 PC-FILES III
Weltbekanntes Datenbankprogramm (siehe auch 10730)

PD025 PC-PROF-BAS
PC-Professor-Basic-Lernprogramm

PD026 PC-DOS-HELP
Hintergrund-Bildschirmhilfen für PC-DOS-Anfänger

PD027 PIANOMAN V. 3.0
Musikprogramm mit langen Beispielen, Erstellung eigener Musik

PD028 TUTORIAL
Engl. IBM-PC-Lernprogramm (Einführung in MS-DOS/PC-DOS)

PD029 DESKTEAM V. 1.4
Hintergrundprogramm mit mehr Möglichkeiten wie SIDEKICK

PD030 ORIGAMI
Papierfaltanleitung (Japanische Kunst)

PD031 HARDDISK
Festplatten-Hilfeprogramm

PD032 DOSAMATIC
Umschalten zwischen mehrerer Programmen im Rechner

PD033 PROCOMM
Hackers Kommunikationsprogramm, Textverarb., TERM-EMU

PD035 SIDE WRITER
Druck um 90 Grad versetzt (für Tabellen usw.)

PD036 B-WINDOW
Fenstertechnik für Basic!!!!!!!!

PD037 NEW YORK I
Leistungsf. Textverarbeitungsprogramm m. Fußnoten

PD038 NEW YORK II
Mit Fenstertechn., Indizierung, 200 Seiten Anleitung

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software



Speechhandling

zumindest auf einem Standard-PC, der mit 4,77 MHz getaktet ist. Und hier fängt das Problem an, denn PC-SPEECH ist nicht echtzeitfähig, sondern arbeitet mit der Geschwindigkeit des PCs. Das ist nicht weiter schlimm, wenn man mit einem PC arbeitet, der mit der Standardgeschwindigkeit von 4,77 MHz seine Arbeit verrichtet. Doch heutzutage gilt der AT als Standard, und dieser ist wesentlich schneller. Wird der AT nicht im Turbomodus betrieben, so ist die Sprache noch mehr oder weniger verständlich, doch es gibt ja noch schnellere Rechner...

Aus diesem Grund bleibt dem Anwender eines schnelleren PCs nichts anderes übrig, als auf das Programm zu verzichten . . . oder dieses langsamer zu machen. Dazu ist es unumgänglich, sich mit Assembler zu beschäftigen. Damit Ihnen dieses erspart bleibt, wird der gesamte Vorgang erläutert.

Zu diesem Zweck benutzt man am besten das Programm DEBUG, welches als Bestandteil des Betriebssystemes auf jedem PC verfügbar ist. In der Annahme, daß nicht auf jedem System die PATH-Variable gesetzt ist, schlage ich vor, DEBUG.COM in das Verzeichnis von PC- SPEECH zu kopieren, welches übrigens SPEECH heißen sollte. Danach können Sie DEBUG in Verbindung mit der Datei SPEECH.COM aufrufen:

```
DEBUG SPEECH.COM
```

Von jetzt an sind nur noch fünf Schritte notwendig, um die Ablaufgeschwindigkeit von PC-SPEECH zu verändern.

1. U 2A0: Durch diese Eingabe schalten Sie DEBUG in den Unassemblermodus. Beim Offset 02A0 sollten Sie den derzeit eingestellten Wert sehen. Dieser liegt normalerweise entweder bei 0D0Dh oder bei 0DFFh. Hierbei sollte noch zur Information erwähnt werden, daß die Adresse beim PC aus einem Segment und einem Offset besteht, die in der folgenden Form zu finden sind xxxx:02A0 (für das obige Beispiel). Beim Segment wird xxxx natürlich durch eine vierstellige hexadezimale Zahl ersetzt, die aufgrund der Speicherverwaltung von DOS variiert.

2. A 2A0: Schalten in den Assemblermodus, um den Befehl bei der Adresse xxxx:02A0 ändern zu können.

3. MOV DX,xxxx: Mit dem Befehl MOV DX wird das DX-Register durch den dem Komma folgenden Wert gefüllt. Je höher der Wert, desto langsamer wird SPEECH. Der Wert muß größer als 0D0D sein und in hexadezimaler Form eingegeben werden.

4. W: Mit dem DEBUG-Befehl W (WRITE) speichern Sie die vorgenommenen Änderungen in die Datei SPEECH.COM.

5. Q: QUIT, Verlassen des Programmes DEBUG.

An dieser Stelle können Sie SPEECH aufrufen. Sollte SPEECH bereits im Speicher aktiv sein, so muß der PC das Betriebssystem zuerst neu booten, da die Änderungen erst bei einem erneuten Programmaufruf wirksam werden, und das Programm kann nicht erneut aufgerufen werden, wenn es sich bereits resident im Arbeitsspeicher befindet. Hierbei stoßen wir auf eine weitere Schwäche des Programmes. PC-SPEECH läßt sich nicht aus dem RAM entfernen, man muß also entweder einen Warmstart oder einen Reset durchführen.

Zwar kann man den „Echtzeitfehler" auf dem genannten Weg einfach beheben, dennoch ist diese Tätigkeit recht aufwendig, wenn der Takt des PCs höher ist als 12 oder 16 MHz. Wer jedoch etwas freie Zeit hat, der kann ein wenig experimentieren. Beim Programmtest arbeitete PC-SPEECH mit allen gängigen PC-Modellen fehlerfrei zusammen. Die einzigen Schwierigkeiten ergaben sich bei dem PC-7000 von SHARP und dem T1000 von Toshiba. Dieses liegt jedoch, wie festgestellt wurde, eher an den Geräten selbst als an der Software. Bei dem genannten PC-7000 kann man mit PC-SPEECH bei 4,77 MHz arbeiten, bei der höheren Geschwindigkeit jedoch ist keine Einstellung möglich. Bei dem Toshiba-Laptop T1000, der mit 4,77MHz getaktet ist, kann SPEECH mit der Einstellung 0D0Dh nicht korrekt funktionieren, und es ist auch nicht gelungen, einen neuen Wert zu 100% anzupassen. Bei diesem PC können Sie also nur mit einer 80%igen Qualität rechnen. PC-SPEECH wurde auf insgesamt 17 Computern aller PC-Modelle getestet. Bis auf den SHARP PC-7000 und den Toshiba T1000 arbeitete PC-SPEECH mit jedem der NoName- und Markengeräte hervorragend zusammen.

Des weiteren mußte festgestellt werden, daß die Dokumentation zum Programm äußerst mangelhaft ist. Doch mit Hilfe dieses Berichtes und einigen weiteren Informationen, die in den wenigen Manual-Files auf der PC-SPEECH Diskette enthalten sind, sollten Sie das Programm problemlos bedienen können, denn schließlich ist die Aufgabe des Programmes nur die Umwandlung von Phonemen bzw. mittels LESE Buchstaben und deren Ausgabe über den Lautsprecher. Doch den Nachteil der Dokumentation wird der Programmierer dem Autor sicherlich verzeihen, denn auf der Diskette befinden sich Quellcodes zu den einzelnen Zusatzprogrammen wie LESE oder READ. Diese liegen überwiegend in Assembler vor, sind sehr sauber und übersichtlich aufgebaut und an allen nötigen Stellen mit ausreichenden Kommentaren versehen.

A	- tApe	A	- aw
AE	- hAt	B	- b
AH	- fAther	C	- z
AW	- AWful	D	- d
B	- Book	E	- eh
CH	- CHurch	F	- f
D	- Dog	G	- g
EE	- fEEt	H	-
EH	- sEt	I	- ih
F	- Find	J	- y
G	- Get	K	- k
I	- I	L	- l
IH	- sIt	M	- m
J	- Just	N	- n
K	- King	O	- aw oh
L	- Look	P	- p
M	- Make	R	- r

Multiuser DOS

N - New
OH - hOE
OO - bOOt
P - Peek
R - Ring
S - See
SH - SHeep
T - Tool
TH - tooTH
TZ - THe
U - lOOk
UH - Up
V - View
W - Window
WH - Where
Y - You
Z - Zoo
ZH - whatever

S - s
T - t
Q - k-oo
U - u oo
V - v w
W - w v
X - k-s
Y -
Z -
Ä - a

Multiuser DOS

Mit „Multiuser DOS" hat Digital Research jetzt ein leistungsstarkes multiuser- und multitaskingfähiges DOS-Betriebssystem auf den Markt gebracht. Dazu bietet Multiuser DOS nicht nur die Eigenschaften eines DOS-Netzwerks, sondern ermöglicht den Anwendern auch den Multitasking-Betrieb mehrerer Applikationen in einer geschützten Umgebung. Vertrieben wird dieses Produkt von REIN Elektronik.

Multiuser DOS unterstützt DOS Applikationsprogramme wie Microsoft Excel, WordPerfect, AutoCAD oder Quattro Pro. Das neue Betriebssystem ist eine echte Mehrplatz-Lösung - ähnlich einem DOS-Netzwerk. Mehrere User können gleichzeitig an einer einzigen Anlage auf Basis der Intel-Prozessoren i486 und i386 arbeiten.

Durch eine hochentwickelte Speicherverwaltung wird bei Multiuser DOS der größte Teil des Betriebssystems, der Datenbereiche und der Gerätetreiber aus dem 640K-Speicherbereich ausgegliedert.

Kontakt:
REIN Elektronik
Nettetal
Telefon (02153) 733-0



Lösung

Lösung zu XENOMORPH

Vorgeschichte

Das Spiel enthält einige Elemente aus dem Film „Alien“. Die Crew des Raumschiffes, in diesem Fall nur eine Person, wird vom Bordcomputer aus dem Tiefschlaf geholt. Grund: Die Mombassa Oak hat bei ihrem Flug durch das All einige Schäden erlitten. Zum Glück befindet sich in unmittelbarer Nähe ein kolonisierter Planet mit Namen Atargatis. Dort graben die Bewohner tief im Inneren des Planeten nach Mineralien.

Level 1 (im Raumschiff)

Griffin, der Pilot der Mombassa Oak, den Ihr nun steuert, steht im Cockpit seines Raumschiffes. Dreht Ihr ihn nach rechts, so werdet Ihr in einem Wandschrank, der sich durch den Knopf am unteren Rand öffnen läßt, viele Platinen finden, auf denen die Chips des Bordcomputers zu erkennen sind. Einige von ihnen sind defekt und müssen erneuert werden. Diese Chips befinden sich in den Leveln 3, 5, 6, 7 und 9 des Planeten. Am besten setzt Ihr alle funktionstüchtigen Chips zusammen auf einige Platinen und nehmt sie mit.

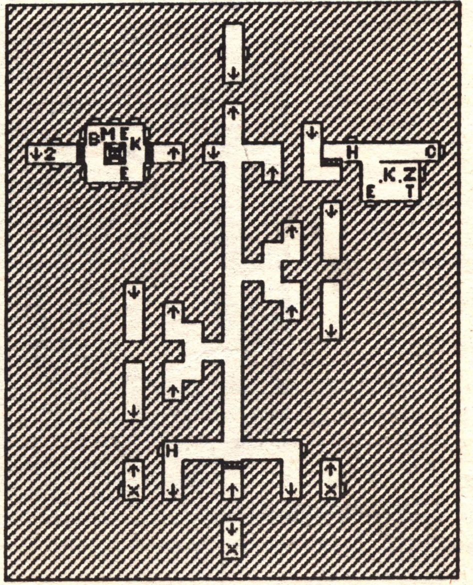
Dreht Euch nun um 180 Grad, so steht Ihr wieder vor einem solchen Schrank, wie er Euch noch öfters begegnen wird. Dort erkennt Ihr auf einem Bildschirm, daß sowohl Navigations- als auch Steuersystem defekt sind. Die passenden Programmdisketten dazu findet man in Level 14.

Nun erst mal die Leiter hinunter und in das Innere des Raumschiffs gehen. Wendet Euch erst einmal nach rechts und geht wieder die Leiter hoch. Ihr kommt in einen Raum, in welchem Ihr einige Items findet. Besonders wichtig ist der Ausweis und der Anzug. Es gibt hier einige Automaten an den Wänden, die mit Hilfe der Kreditkarte, die nur eine beschränk-

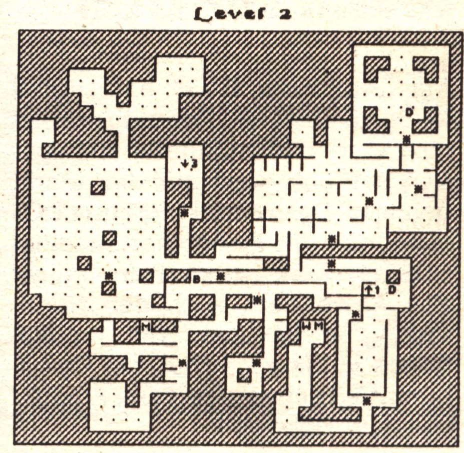
Legende zu den Levelkarten

A Ausrüstung (Aliensearcher, ...)
B Batterie, Akku
C Card (Kredit-, Identifikationskarte)
D Disketten (Informationen, Software)
E Essen (Konserven, Automaten)
H Erste-Hilfe Kasten
K Kleidung (Helm, Handschuhe, ...)
M Munition (Minen, Granaten, ...)
R Recharge Station
S Schlüsselkarten für Türen
T Trinken (Dosen, Automaten)
W Waffen (Pistole, Gewehr, Granatwerfer, ...)
X Anti-Materie Einheit
Y Zentralcomputer mit Chips
Z Lesecomputer für Disketten
* Aliens (Monster, Roboter, ...)

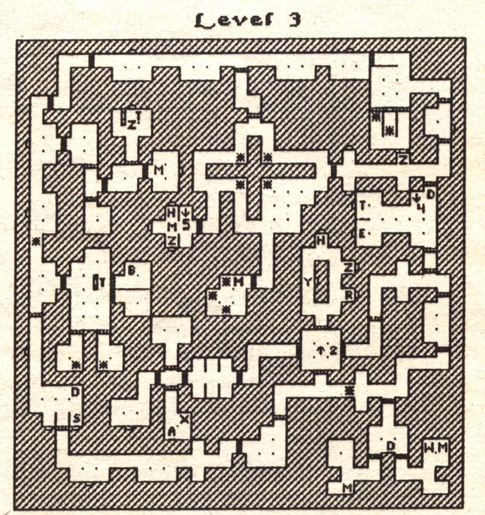
Level 1 (Raumschiff)



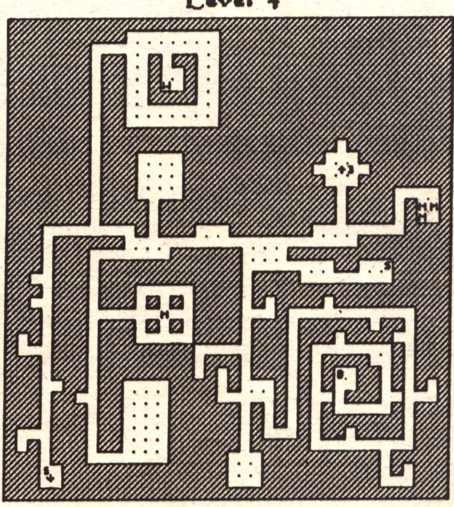
Level 2



Level 3



Level 4



Lösung

te Kaufkraft hat, oder wie z. B. der Erste-Hilfe-Automat mit dem Ausweis aktiviert werden. Nun aber bloß nicht gleich satt essen, sondern höchstens etwas zu trinken zu sich nehmen.

Jetzt zurück und wieder eine Etage tiefer. Am Ende des langen Ganges befinden sich die drei Anti-Materie-Einheiten, die das Schiff antreiben. Die fehlende Anti-Materie bekommt man in den Leveln 3,5 und 9. Nun müßt Ihr wieder eine Etage tiefer, um Eure Ausstattung noch zu komplettieren. In diesem Raum gibt es Schuhe, Helm, Konserven und vor allem die ersten Waffen. Es sind schwache Laserpistolen, die mit einer Batterie betrieben werden. Später findet Ihr noch einen Recharge-Kasten, in dem Ihr sie wieder aufladen könnt. Habt Ihr alles Wichtige eingesteckt, geht es nun endlich los, das Geheimnis des Planeten Atargatis zu lüften.

Level 2

Sobald Ihr unten angekommen seid, seht Ihr vor Euch eine Diskette liegen. Am besten hebt Ihr diese schnell auf und nehmt sie mit. Wendet Euch nach rechts, dort gibt es einen Gang, der Euch zu einer Magnum-Pistole samt Magazin führt.

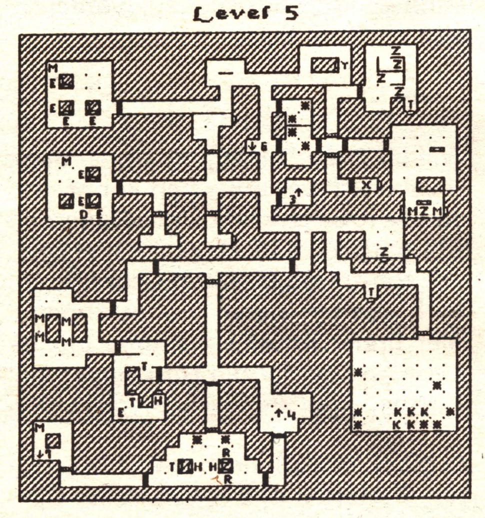
Wie Euch wohl aufgefallen ist, gibt es hier die ersten Begegnungen mit einigen von den runden Wachrobotern. Sie dürften keine großen Schwierigkeiten machen. Ein gut gezielter Schuß auf den gelben Knopf auf ihrer Vorderseite, und sie sind Schrott.

Alles in allem müßtet Ihr in diesem Level die Magnum, ein Magazin, zwei Disketten, eine Batterie und die erste Granate für den Granatwerfer aus Level 15 finden. Nun denn, einen Level tiefer bitte.

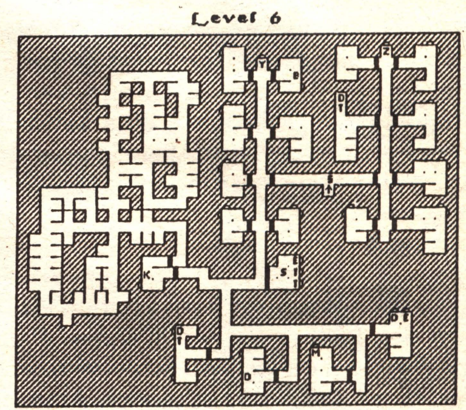
Level 3

Hier wird die Sache schon ein wenig komplizierter, denn es gibt hier schon einige Monster mehr. Geht zuerst in den Raum im Norden. Dort gibt es

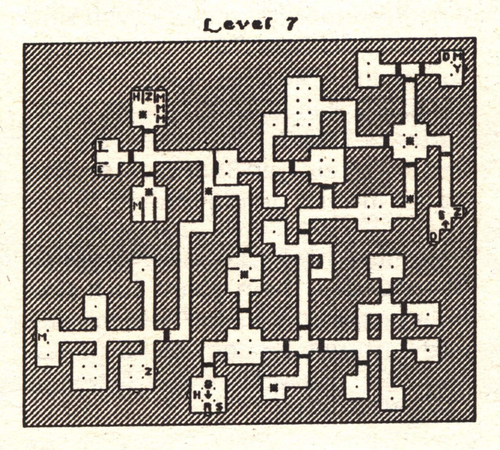
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

einen Lesecomputer, in welchen Ihr die Disketten schieben könnt, um sie zu lesen.

Dadurch erfährt Ihr etwas über das Geheimnis des Planeten. Außerdem gibt es hier die erste Akku-Ladestation, wo Ihr mit Eurem Ausweis die Akkus und Magazine auffüllen könnt. Es gibt hier auch die erste Computereinheit mit den Chips für das Raumschiff. Besser ist aber, Ihr nehmt sie erst auf dem Rückweg mit, denn sobald Ihr sie entfernt habt, funktionieren keine elektronische Geräte im gesamten Level mehr einschließlich der Türen.

Ihr werdet Euch wundern, warum nicht alle Türen aufgehen. Tja, das liegt daran, daß es ab jetzt für jeden Level eine spezielle Schlüsselkarte gibt, die Ihr haben müßt, damit sie aufgehen. Die Karte für Level 3 findet Ihr auf der linken Seite des Levels.

Habt Ihr sie, dann geht in den linken Raum des Ausgangsraumes und Ihr findet dort den sehr wichtigen Alien-Searcher, der Lebewesen in Eurem Umkreis aufspürt. Ihr könnt ihn auf drei verschiedene Weisen einstellen. Neben dem Alien-Searcher gibt es auch einen Kasten, der einen Anti-Materie-Akku enthält. Nehmt ihn



Lösung

lieber erst auf dem Rückweg mit, denn er verseucht Euren Charakter durch seine radioaktive Strahlung.

Wenn Ihr fleißig gewesen seid, müßtet Ihr vier Disketten, eine grüne Nadelpistole, die Giftpfeile verschießt, zwei Magazine, eine Batterie, vier Granaten, den Alien-Searcher und eine Miene gefunden haben.

Level 4

In diesem Versorgungslevel, den Ihr an den Rohren an den Wänden erkennt, sind die grünen Schleimlinge zuhause. Diesen kriechenden Amöben beizukommen ist sehr schwer, denn man kann sie höchstens einmal für kurze Zeit kristallisieren. Danach erwachen sie wieder zum Leben und sind unzerstörbar. Das Beste, was man machen kann, ist, diesen Viechern aus dem Weg zu gehen und den Level so zügig als möglich abzuschließen, besondere Sehenswürdigkeiten gibt es sowieso nicht.

Was Ihr finden müßtet, ist eine grüne Karte für Level 5, drei Handgranaten und eine rote Stromschockpistole mit Batterie, die jedoch nicht besonders wichtig ist.

Level 5

Die roten Aliens in diesem Level haben eine kleine Besonderheit. Abgesehen davon, daß sie schon einige Schüsse einstecken können, schlüpfen sie aus Eiern, die an der Decke hängen. Es ist also ratsam, auch diese zu beschießen, um nicht plötzlich von hinten überrascht zu werden.

Es gibt hier ausreichend zu essen und Automaten, so daß man seine Reserven und Magazine wieder auffüllen kann. Den Kasten mit den Chips und die Anti-Materie-Einheit laßt Ihr, wie gehabt, für den Rückweg zurück. In einem der großen Räume findet Ihr einen besonderen Raumanzug, der Euch ein wenig gegen die radioaktive Strahlung schützt. Ihn zu erkämpfen ist aber nicht sehr leicht.

Mit der Robotermine, die Ihr findet, solltet Ihr ein wenig vorsichtig sein, denn sie läuft auf alles zu, was lebt, also auch auf Euch.

Level 6

Wie Ihr beim Durchgang durch den Level unschwer erkennen könnt, ist das die Krankenstation des Planeten Atargatis. Zum Glück gibt es hier keine Monster oder Roboter. Ihr könnt Euch also ein wenig hier ausruhen. Hier findet Ihr eine wichtige blaue Karte, mit der Ihr die Türen im Level 7 öffnen könnt.

Es gibt hier auch noch einige Disketten, Batterien und einen Helm. Die Chips könnt Ihr schon einmal aus dem Kasten mitnehmen, aber vorher die Türen für den Rückweg zu Level 5 aufmachen. Die Chips legt Ihr dann an der Leiter in Level 5 ab, die zu Level 7 führt.

Level 7

Eine Besonderheit dieses Levels sind die durchsichtigen Türen, so daß man frühzeitig erkennen kann, ob sich einer von den großen Robotern dahinter befindet. Ihr zerstört sie am besten mit einigen Bodenminen, von denen Ihr hier genug findet.

Habt Ihr diesen Level erfolgreich überstanden, dann gönnt Euch eine Ruhepause und füllt alle Magazine und Batterien an dem Recharge-Kasten auf, der sich an der Leiter in Level 8 befindet.

Level 8

Dieser Level stellt besondere Ansprüche an Eure Kondition, denn die Wege zu den einzelnen Items sind hier sehr lang. Die Spinnen, die Euch hier dauernd über den Weg laufen, schlüpfen aus kleinen Eiern, die am Boden liegen und aufbrechen, sobald sich etwas in ihrer Nähe bewegt. Anfangs sind sie noch relativ klein, doch sie wachsen schnell auf ihre volle Größe heran und sind dann nicht mehr gelb, sondern weiß.

Habt Ihr den Kampf mit ihnen gut überstanden, müßtet Ihr eine Disk, drei Minen, eine Karte für Level 9, eine Batterie, zwei Handgranaten, ein Magazin und vor allem ein Lasergewehr Euer eigen nennen.

Level 9

Hier wird es etwas ekelig. Aus den Überresten der Leichen, die hier auf dem Boden verteilt sind, schlüpfen kleine blaue Aliens, die sich auf die Suche nach neuen Opfern machen. Ihr erkennt sie an ihrer springenden Gangart. Um ihnen die Nahrung zu nehmen, müßt Ihr auch die Leichen beschießen.
Es gibt hier einen Raum, in dem Ihr alles finden könnt, was Ihr eventuell am Anfang des Spieles irgendwo vergessen habt (Granaten, Minen, eine neue Kreditkarte etc.). Die blaue Karte ist für die Türen im Level 11 wichtig. Ihr findet auch einen Chip-Kasten und eine Anti-Materie-Einheit, aber Ihr wißt ja, was Ihr damit machen müßt.

Level 10

Dieser Level ist, wie Ihr unschwer erkennen könnt, wieder ein Versorgungslevel, und hier sind ausnahmsweise keine Schleimlinge zu finden. Ihr könnt also in aller Ruhe den Neutronenbeschleuniger nehmen und was sonst noch so alles in diesem Level herumliegt (vor allem Batterien und Munition).

Level 10 hat drei Leitern, die nach unten führen, eine nach Level 12, eine nach Level 13 und eine nach Level 15. Ich empfehle Euch, erst nach Level 12 hinunterzumarschieren. Warum, das werdet Ihr bald sehen.

Level 11, 12 und 13

Ihr fragt Euch wohl, was Euch hier erwartet. Nun ja, es gibt hier die eine Waffe, die Euch das Vorgehen erheblich erleichtern wird, ein Maschinengewehr, mit dem Ihr fast jedes Monster zerstören könnt. Es gibt aber auch einige andere nützliche Sachen hier, von denen Euch die roten Aliens wohl kaum abhalten können, nämlich Munition, eine Robotermine und das erwähnte Gewehr samt Magazin.

PD- und Sharewareprogramme
Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

SNE200 CROBOTS
Kampf-Strategie-Spiel, programmieren Sie Ihren Roboter für den Kampf gegen bis zu vier Mitspieler

SNE201 P-ROBOTS
Ein weiteres Spiel, in dem die Roboter selber programmiert werden

SNE202 POPCORN
Super Breakout-Spiel für bis zu neun Spieler

SNE203 GOOGOL MATH GAMES
Lern-Spiel-Programm für Kinder, gute Sound- und Grafikeffekte

SNE204 MIRAMAR
Flugsimulator mit toller Grafik und hervorragenden spielerischen Elementen

SNE205 MAH-JONG-VGA
Strategiespiel aus dem Fernen Osten, tolle VGA-Grafik

SNE206 DND
Fantasy-Rollenspiel, der Klassiker unter den Rollenspielen

SNE207 BANANOID
Breakout-Spiel für VGA-Karte mit super Grafik

SNE208 BASSTOUR Version 4.0
Machen Sie mit bei den größten Angelwettbewerben. Sie sind mit allem ausgestattet, was Sie brauchen (Boot, Angelzeug, Spezials). Eine komplexe Simulation mit toller Farbgrafik. Alle Karten, auch Hercules, Maus oder Tastatur.

SNE209 PC PRO-GOLF Version 4.31
Werden Sie zum Golfmeister mit dieser Golfsimulation. CGA-Grafik, alle Farbgrafikkarten. Mit vielen Optionen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen.

SNE210 SECOND CONFLICT Version 2.78
Bestehen Sie im Machtkampf um die Galaxy. Gegen ein bis zehn Mitspieler (können vom Computer übernommen werden). Sehr komplexes Spiel für langen Spielspaß, mit Speicheroption. Alle Grafikkarten.

SNE211 NCRISK Version 1.20
Wer kennt es nicht, das berühmte Brettspiel RISIKO. Kämpfen Sie mit zwei bis sechs Spielern um die Herrschaft der Erde. Farbgrafik, alle Karten, Herkules mit Emulator.

SNE212 COMPUTER CANASTA Version 2.0
Mögen Sie Canasta? Mit diesem Spiel können Sie sich stundenlang am Computer beschäftigen. Alle Grafikkarten.

SNE213 PC BINGO
Das beliebte Spiel für die ganze Familie. Alle Grafikkarten.

SNE214 ARCHER Version 2.0
Abenteuer/Action-Spiel – erfoschen Sie eine Welt mit Hunderten von Screens. Farbgrafik. Falcity Version 1.0 – Grafik-Abenteuerspiel. Sie sind ein Detektiv in einer Großstadt der Zukunft. Erforschen Sie Gebäude und Straßen.

SNE215 DUNGEONS OF KAIM Version 1.1
Sehr schönes Grafik-Abenteuerspiel. Sie erforschen mit einer Party eine mystische Welt der Zeit der Magie und Kämpfe. Farbgrafik, Disk ist komprimiert.

SNE216 BY FIRE AND SWORD
Ein weiteres Adventure im Stil von Falcity. Erkunden Sie eine neue Welt voller Gefahren und Rätsel. Farbe, alle Karten.

SNE217 PYRAMIDS
Ein Strategiespiel. Führen Sie Ihre Armeen zum Sieg. Alle Karten. Ein ausgeklügeltes Brettspiel gegen den Computer.

Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639

PD-Software

Lösung

Von diesem Level aus könnt Ihr in Level 11 hinaufsteigen und Euch dort mit weiteren Monstern prügeln. Ich hoffe, Ihr habt nicht etwa die wichtige Schlüsselkarte für diesen Level vergessen. Wenn ja, macht nichts ! Es gibt zwar dort reichlich Munition, Granaten und Minen, aber wenn Ihr darauf verzichten könnt, habt Ihr etwas Zeit gespart.

Nun aber zurück zu Level 12 und von dort hinauf zu Level 10, um wieder von dort hinabzusteigen zu Level 13. Dieser Level ist wie die vorherigen zwei von roten Aliens, schwebenden Amöben und anderem Getier bewohnt. Interessant wird er durch die relativ vielen Batterien, die er beherbergt, da Ihr durch den Neutronenbeschleuniger einen leicht erhöhten Energieverbrauch habt. Außerdem gibt es Munition, Minen und Granaten.

Habt Ihr Euch lange genug amüsiert, geht es wieder zurück zu Level 10, um sich dann in Level 15 mit einer neuen, aber durchaus wirkungsvollen Waffe auszustatten, für die Ihr die ganze Zeit Munition mitgeschleppt habt, mit dem Granatwerfer.

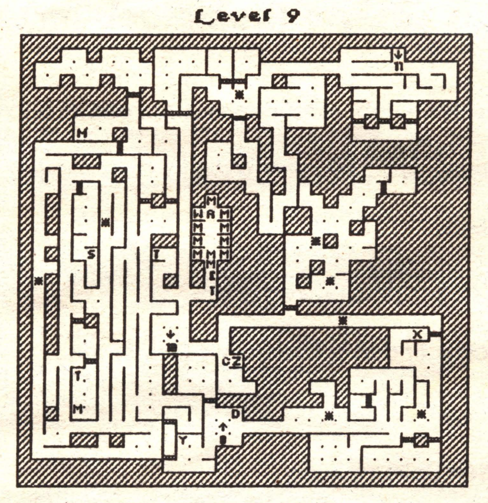
Level 15

Ihr findet Euch in einem Versorgungslevel wieder, doch leider ist dieser von den unverwüstlichen Schleimlinge bewohnt. Diesmal sind sie aber noch eine Portion größer und versperren die ohnehin engen Gänge. Das einzige, was man da machen kann, ist auszuweichen oder sie notgedrungen in einem energiezehrenden Kampf kurzzeitig zu kristallisieren.

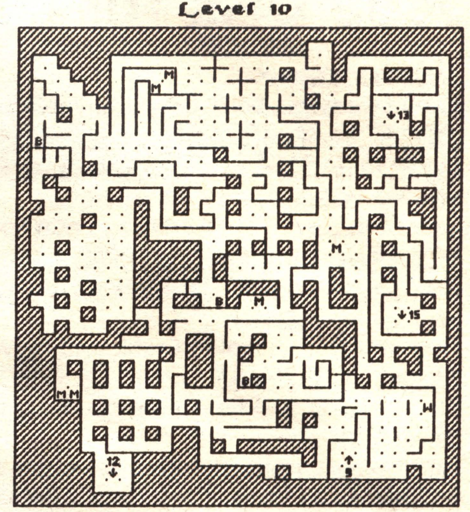
Doch nun zum Schmuckstück dieses Levels, dem Granatwerfer. Er bietet Euch nun die Möglichkeit, Objekte, die mehr als ein Schrittfeld von Euch entfernt sind, zu beschießen. Dies kann bei den Monstern sehr vorteilhaft sein, mit denen Ihr keinen direkten Kontakt aufnehmen wollt.

Weiterhin gibt es hier etwas Munition, die gerade im letzten Abschnitt

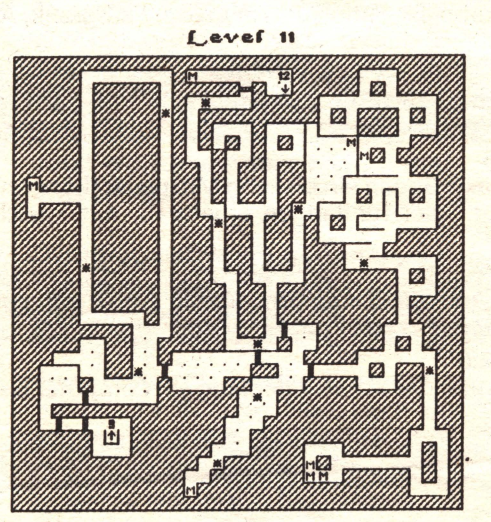
Level 9



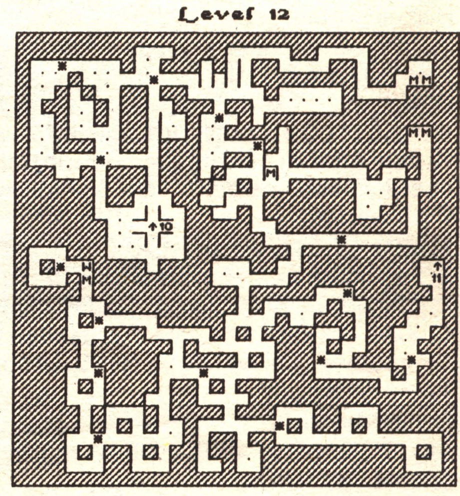
Level 10

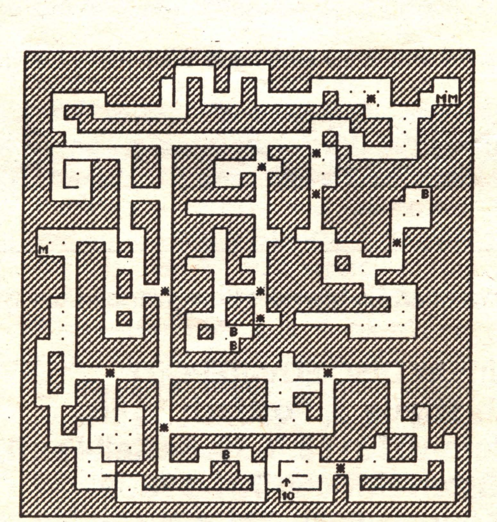


Level 11

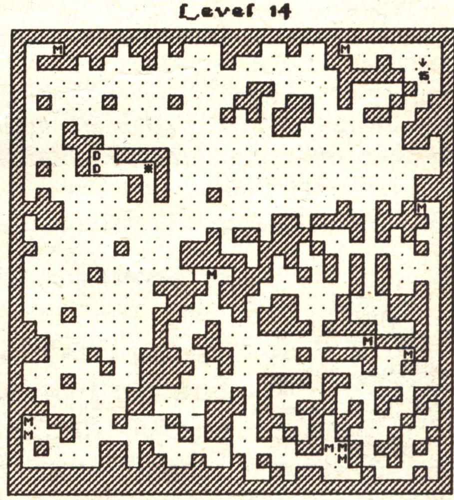


Level 12





Level 14



Lösung

des Spieles sehr wertvoll sein wird, und ein wenig zu essen und zu trinken. Von hier aus geht es in Level 14, welcher der letzte sein wird, bevor Ihr Euch auf den langen Rückweg ins Raumschiff machen müßt.

Level 14

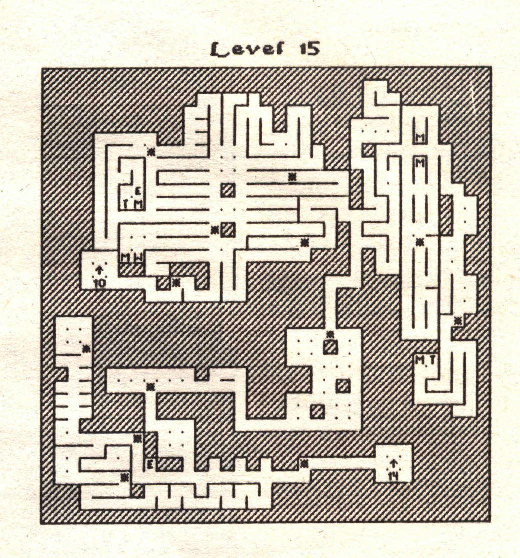
Hier liegen die zwei wichtigen Disketten, die Ihr unbedingt braucht, um von diesem Planeten wegzukommen.

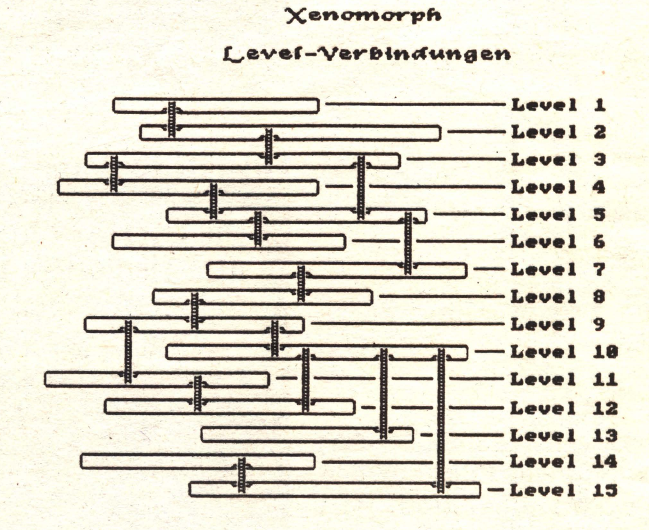
Ihr werdet sehr bald feststellen, daß dieser Level erheblich unübersichtlicher ist als seine Vorgänger. Doch er birgt noch eine andere Gemeinheit. Wie Ihr wohl festgestellt habt, zeigt Euer Alien-Searcher relativ viele Monster an, doch die sind nirgendwo zu entdecken, obwohl Ihr direkt vor ihnen stehen müßtet.

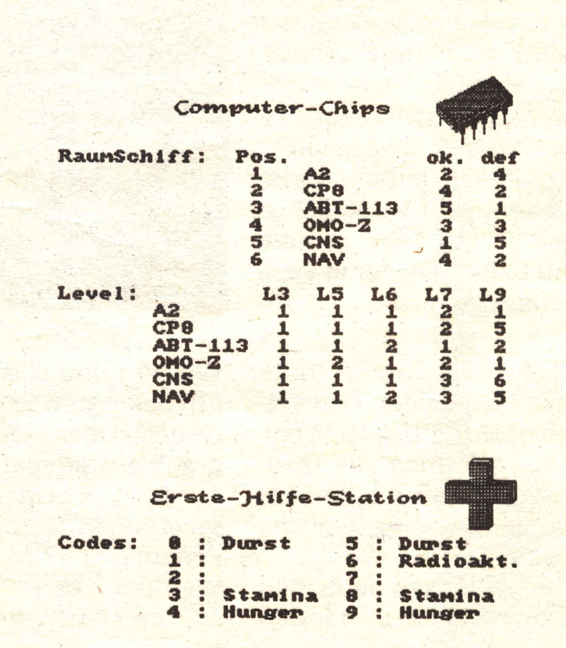
Das Geheimnis lüftet sich bald von selbst, wenn Ihr lange genug auf einer Stellen vor ihnen stehenbleibt. Diese komischen, kettenartigen Monster leben unter der Erde und greifen von unten mit ihren Tentakeln nach Euch. Also immer hübsch in Bewegung bleiben und an den wichtigen Stellen, die Euch nicht versperrt werden dürfen, Minenfelder bilden. Munition dafür findet Ihr in diesem Level genug.

An einer Stelle des Levels gibt es einen Raum, dessen Eingang vom Obermonster bewacht wird. Dieser Kerl lebt in einem fahrbaren Glaskasten und teilt kräftig Stromschläge aus. Minen und Granaten schwächen ihn zwar ein wenig, doch eine direkte Konfrontation ist unausweichlich, um an die im Raum liegenden Disketten zu gelangen.

Als Ziel solltet Ihr auf den kleinen Punkt unterhalb seines Gesichtes schießen. Habt Ihr ihn erlegt und die Disketten eingesammelt, geht es an den Rückmarsch ins Raumschiff. Ihr dürft aber bloß nicht die Chips und die Anti-Materie-Einheiten in den niedrigeren Leveln vergessen.







Computer-Chips

RaumSchiff: Pos.		ok.	def
1	A2	2	4
2	CP8	4	2
3	ABT-113	5	1
4	OMO-Z	3	3
5	CNS	1	5
6	NAV	4	2

Level:	L3	L5	L6	L7	L9
A2	1	1	1	2	1
CP8	1	1	1	2	5
ABT-113	1	1	2	1	2
OMO-Z	1	2	1	2	1
CNS	1	1	1	3	6
NAV	1	1	2	3	5

Erste-Hilfe-Station

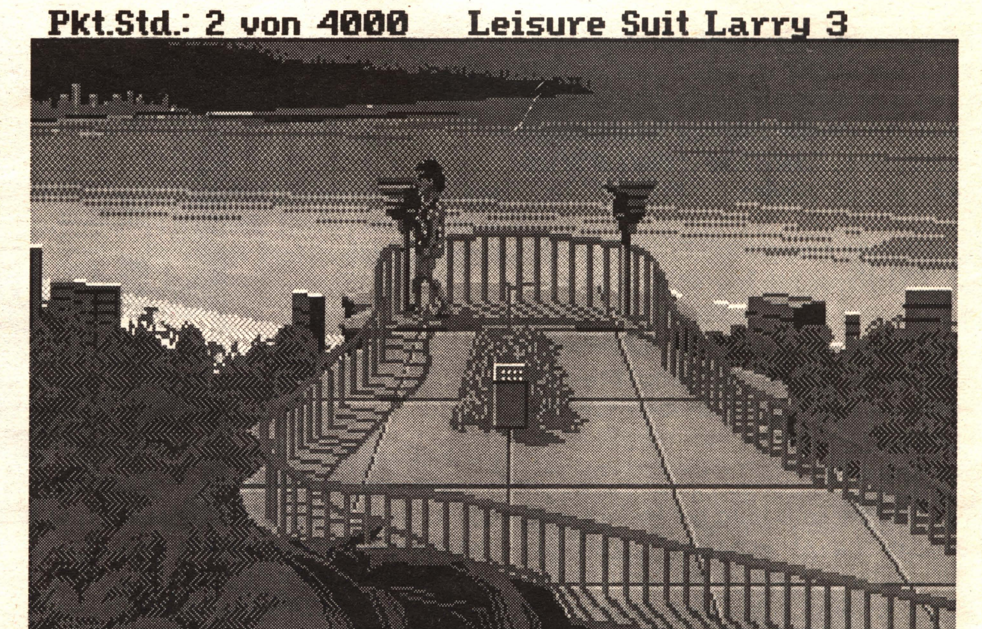
Codes:			
0 :	Durst	5 :	Durst
1 :		6 :	Radioakt.
2 :		7 :	
3 :	Stamina	8 :	Stamina
4 :	Hunger	9 :	Hunger



Larry III

Zurück zum Raumschiff

Seid Ihr wieder glücklich im Raumschiff angelangt, steckt Ihr jeweils eine Anti-Materie-Einheit in eine der Antriebsaggregate. Danach werden die defekten Chips ausgetauscht und wieder in der richtigen Reihenfolge eingesetzt. Ist dies geschafft, müßt Ihr nur noch die zwei Disketten in die Konsole im Cockpit des Raumschiffes schieben, dann kommt endlich der heiß ersehnte große Augenblick, wenn Ihr den „ENGAGE"-Knopf drückt.



Der Spieltip

LARRY III

LARRY spricht deutsch -

wer hätte das gedacht, daß „SIERRA" ein deutsches Adventure auf den Markt bringen würde? Doch jetzt kommen sie ! Den Anfang machte vor ein paar Monaten, das bestimmt allen bekannte Adventure „SPACE QUEST III".
Vor ein paar Wochen ist die deutsche Version von LARRY-III erschienen. „PASSIONATE PATTI - auf der Suche nach den vibrierenden Muskeln" ist der Titel des dritten Teils, in dem unser Freund LARRY wieder in viele Schwierigkeiten gerät.



LARRY LAFFER hatte wirklich gute Deutschlehrer; den beiden Übersetzerinnen Sabine Duvall u. Jutta Wege ist es nicht nur gelungen, die Texte ins Deutsche zu übersetzen, sondern auch der für SIERRA-Spiele typische Witz blieb erhalten.
Neben der komplizierten deutschen Sprache, den oftmals zu langen Wörtern und allen anderen sprachlich bedingten Schwierigkeiten wurde beim Übersetzen auch auf Orthographie, Grammatik u. Interpunktion geachtet. Hierfür den beiden Übersetzerinnen ein dickes Lob u. Anerkennung.
Welchen „Usern" ging es nicht schon so, daß die eigenen Englischkenntnisse erschöpft waren oder daß durch das ewige Blättern im Wörterbuch die Spiellust genommen wurde.
Mit dem deutschsprachigen LARRY ist das Erreichen der Lösung bedeutend einfacher und der Spielspaß natürlich umso größer. Einzige Schwierigkeit ist es, am Anfang herauszu-

Larry III

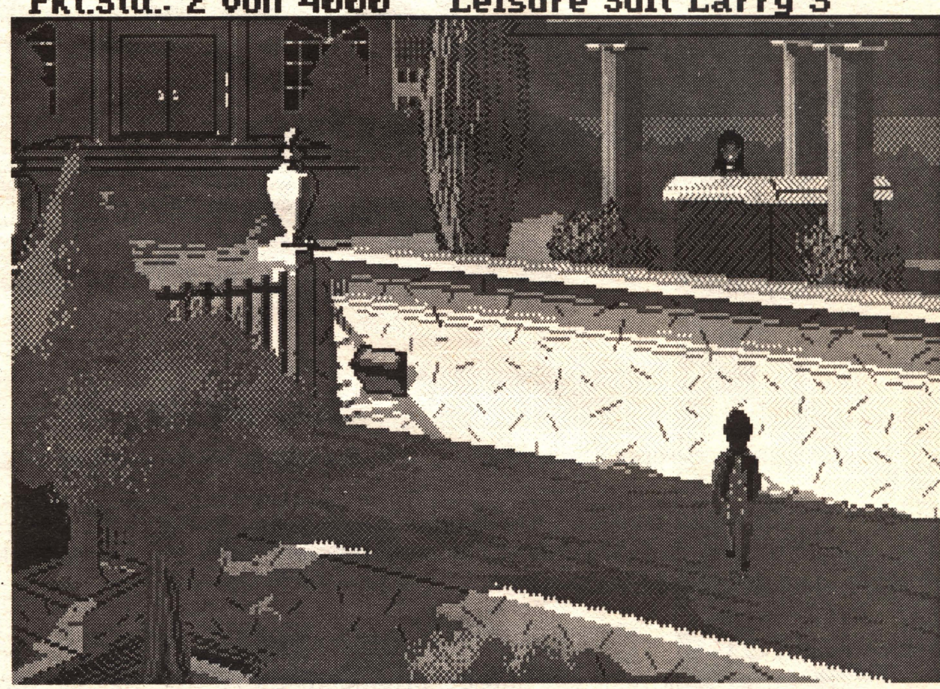
finden, welche Sprache unser LARRY versteht.

Beispiel:
„LARRY steht vor einer Bank u. soll sich setzen"
-setzen, -hinsetzen, -absetzen, -absitzen, -sitze = NEGATIV
„sitzen" = OKAY
„LARRY sitzt auf der Bank u. soll aufstehen"
-aufstehen, -stehen, -steh = OKAY

Sämtliche Anweisungen sind in Befehlsform so kurz wie möglich zu geben, damit LARRY das tut, was man will. Hier einige Befehle, die Sie versuchen können:

- fragen	- schliessen
- fallen	- geben .
- suchen	- lesen
- erzählen	- stehen
- kaufen	- gehen
- essen	- trinken
- spielen	- öffnen
- sitzen	- rennen
- werfen	- nehmen
- klettern	- sprich zu....
- bekommen	- gebrauche den
- schieben	- nimm od. erhalte ....
- schleichen	- siehe nach dem ....
- gebrauchen	- umsehen

Zusammenfassend ist zu sagen, daß die deutsche Version von LARRY-III dem „User" vollen Spielspaß garantiert. Für Besitzer von VGA- u. SOUND-Karten ist LARRY-III als „SUPER-GAME" zu empfehlen. Die Tendenz zeichnet sich ab, daß „SIERRA" weitere Spiele in deutsch auf den Markt bringen wird, sofern durch hohe Absatzzahlen die Nachfrage nach deutschen „SIERRA-ADVENTURE`S" bestätigt wird.



Übersicht

Hardware:	IBM PC, XT, AT od. Kompatibler
Auslieferung:	Disk 3,5 und 5,25
Speicher:	512 Kbyte
Grafik:	PC Junior, Tandy-Computer, CGA, MCGA, EGA, VGA, Herc
Soundkarten:	Standard, PC Junior, Adlib, R. MT-32 Sound-Modul, IBM PC MF-Card Game Blaster Karte, Creative Music System, YamahaFB-01 FM, Casiotone MT-540/CT-460, Casio CSM-1 Sound Module
Hilfsdateien:	Leseprogramm u. aktuelle Hinweise
Steuerung:	Tastatur IBM u. Maus, Tandy-PC's, Joystick
Handbuch:	Deutsch
Kopierschutz:	Ohne Original-Handbuch kann das Spiel nicht gespielt werden!

Preis: ca. DM 130,-

W. Charlett





Neue PD- und Sharewareprogramme

Jede Disk für DM 10,– (Kopiergebühr)

LIEFERBEDINGUNGEN
Lieferungen ins Ausland sind nur gegen Vorkasse möglich. Programme der Reihen PD SPI & SNE kosten je DM 10,–. Die Zahlung erfolgt in der jeweiligen Landeswährung. Lieferungen möglich gegen Vorkasse (Scheck, bar) oder Nachnahme (plus DM 2,– Nachnahmegebühr). Bestellungen unter DM 100,– und DM 5,– (BRD) und DM 10,– (Ausland) Versandkosten. Umrechnung BRD/Ausland: DM 1,– = öS 7,–/sFr. 1,–. Schüler und Studenten erhalten einen Kundenrabatt von 30 Prozent, sofern diese eine Kopie ihres gültigen Schüler- oder Studentenausweises der Bestellung beilegen. Es gelten unsere allgemeinen Lieferbedingungen.

PD1062 LHARC 2.05
Die neueste Version des super Komprimierers. Tests bei uns erzielten Verbesserungen von 10 – 20 %.

PD1063 PKXARC 3.5
Auch eine neue Version eines sehr guten Komprimierprogrammes. Dieses Programm läßt keine Wünsche offen und sorgt dafür, daß Ihre Platzprobleme eine Ende haben.

PD1064 TREEVIEW 1.1
Dieses Programm ist wirklich eine sehr gute Benutzeroberfläche nach der Machart von PC-Tools. Es bietet eine große Zahl an File Management Utilities an wie z. B. Sortieren nach Namen, Extension, Datum oder Größe des Files. Sämtliche Attribute setzen. Nich zuletzt können mehrere Fenster geöffnet werden und damit verschiedene Verzeichnisse fast gleichzeitig bearbeitet werden.

PD1065 DISKOPI
Sehr guter Ersatz für den DOS DISKCOPY-Befehl. Mehrere Kopien können erstellt werden, ohne das die Quelldiskette mehrmals eingelesen werden muß. Automatische Erkennung aller DOS-Formate von 160 KByte einseitig doppelte Dichte bis max. 1.44 MByte doppelseitige hohe Dichte. Automatische Anpassung bei Multiformat-Laufwerken in AT-Computern und volle Unterstützung derselben. Formatierung wird automatisch zugeschaltet, wenn es nötig ist. Lesen und schreiben von ganzen Spuren, d. h. maximal möglicher Durchsatz. Leichte und sichere Bedienung.

PD1066 DISKORDNUNG 2.0
Diese Diskette besteht aus zwei Programmen. DATEIKAT.EXE dient zum Einlesen und Katalogisieren von Disketten. Dabei wird von jeder Datei folgendes von der Diskette gelesen: Das Disketten-Label, das Subdirectory, der Dateiname und die Dateierweiterung, sowie die Dateilänge. Ein Oberbegriff und eine 40 Zeichen lange Beschreibung können auf Wunsch zu jeder Datei eingetragen werden. DIRCOVER.EXE dient zum Einlesen von Disketten-Directories einschließlich 2 Subdirectoriesebenen und anschließendem Ausdruck in Schmalschrift, damit nach entsprechenden Scherenschnitt der Ausdruck in bzw. auf die Diskettentasche paßt. Alle Diskettenformate.

PD1067 PSM KABEL 1.01
Mit diesem Programm können Sie sich eine Übersicht verschaffen, über die verschiedenen Anschlußbelegungen von einigen Kabelarten. Nach der Wahl der Kabelart, erscheint die grafische Darstellung. Dabei haben Sie die Möglichkeit, 1. eine Erläuterung zu diesem Kabel zu bekommen und 2. um sich die Lauferei zwischen Lötkolben und dem Bildschirm ersparen zu können, lassen Sie sich einfach die Anschlußbelegung mit PIN-Beschreibung ausdrucken. Ein Drucktest über die jeweilige Schnittstelle (Parallel = LPT1: bis LPT4: und Seriell = COM1: bis COM8: ist auch möglich.

PD1068 UTA & MAGISTER
Mathematik Lernund Übungsprogramme. UTA = Termumformung & MAGISTER = Äquivalenzumformung und Lösen von Gleichungen. Die Programme UTA und MAGISTER simulieren einen geduldigen Nachhilfelehrer der seinem Schüler „über die Schulter sieht", bei auftretenden Fehlern eingreift und in der Lage ist, Tips und Hilfen zu geben. In besonders schwierigen Situationen wird auch einmal ein Teilschritt vorgerechnet. Es wird so das individuelle Lernen unterstützt. Die Programme sind auch zur methodischen Bereicherung von Übungsphasen im Mathematikunterricht der Sekundarstufe I (Klasse 5 bis 10) einsetzbar. Bereitbar sind alle Gleichungen und Terme die Konstanten, Variablen (Parameter) und Funktionsaufrufe (sin, cos, tan, sqr, exp und ln) enthalten.

Software aus dem Simon-Verlag

BÜRO Paket 1
Das Büropaket für den täglichen Bedarf!
5 Superprogramme auf sechs Disketten (teilweise komprimiert) bestehend aus:

- ✻ Galaxy Textverarbeitung
- ✻ MIP 87 Büroprogramm
- ✻ NDIR Utilitie
- ✻ Painter's Apprentice Zeichenprogramm
- ✻ Dosmenü Benutzeroberfläche

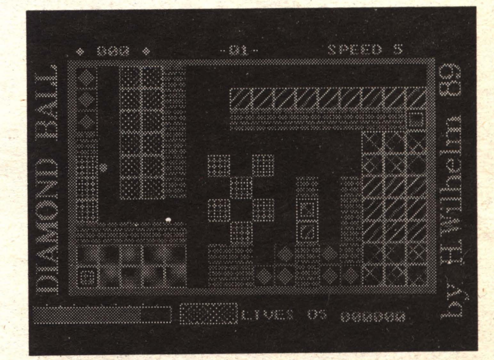
```
811.04.1991    D O S M E N Ü    V1.2    (C) 1987 by Georg Huonker    00:42:28

   Willi Mustermann     **     Musterstraße 7     **     7777 Musterstadt

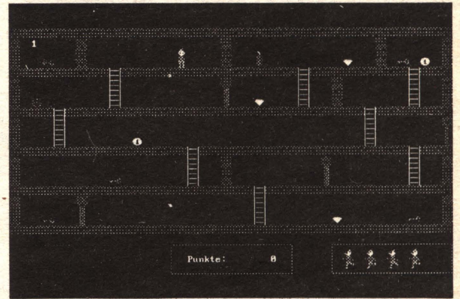
   0-E: ANWENDERPROGRAMME                                  F-T: DOS-BEFEHLE
----------------------------------------------------------------------------
   0 : MIP 87    Büroprogramm                              F : DISKCOPY A: A:
   1 : Galaxy  Textverarbeitung                            G : FORMAT a:
   2 : Painter's Apperentice  Zeichenprogramm              H :
   3 : NDIR  Hilfsprogramms für den PC                     I :
   4 :                                                     J :
   5 :                                                     K :
   6 :                                                     L :
   7 :                                                     M :
   8 :                                                     N :
   9 :                                                     O :
   A : Beschreibung MIP 87                                 P :
   B : Beschreibung Galaxy                                 Q :
   C : Beschreibung Painter's Apprentice                   R :
   D : Beschreibung NDIR                                   S : DATE
   E : Beschreibung Dosmenü                                T : TIME

       Ihre Wahl bitte ? _       (U: Editieren        V: zurück zu DOS)
```

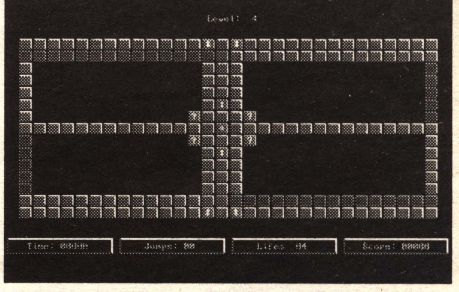
Mit diesem Softwarepaket aus erlesenen Programmen aus der PD- und Shareware-Szene erhalten Sie ein Büropaket, das alles enthält, was ein Benutzerherz höher schlagen läßt. Zu allen Programmen erhalten Sie eine leicht verständliche deutsche Anleitung inkl. Installationsprogramm.
Systemvoraussetzungen: IBM PC/XT/AT oder kompatibler Rechner & Festplatte. Alles zusammen erhalten Sie für **DM 49,–** (3,5 " = DM 59,–) **unter der Bestellummer: Büro 1**



Diamond Ball II
Das Spiel für Tüftler und Taktiker. Wer's noch nicht kennt, sollte es sich unbedingt besorgen. Diese einzigartige Spielidee verspricht Ihnen stundenlangen Spielspaß.
Inkl. Leveleditor und 50 spielbaren Levels.
Alle Karten, Herkules mit Emulator. Preis: DM 29,90



Escape from Maze Castle
Ein Labyrinthspiel mit hohem Schwierigkeitsgrad. Helfen Sie Erwin aus dem düsteren Irrgarten heraus. Um dies zu schaffen, müssen Sie schnell und gewitzt sein, denn sonst gibt es kein Entkommen. Testen Sie es.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator. Preis: DM 29,90



Bricks
Dieses Spiel treibt selbst eingefleischte Tüftler in den Wahnsinn. Es gilt alle Steine eines Levels abzuräumen. Aber! Ein falscher Schritt, und es ist aus! Nur wer den richtigen Weg wählt und seine Extras richtig einsetzt, wird hier zum Ziel kommen. Jeder Freund von flotten Tüfteleien sollte sich dieses Spiel antun.
Alle Grafikkarten, Herkules mit Emulator. Preis: DM 29,90

BESTELLUNGEN
Bestellen können Sie die angebotenen Produkte dieser beiden Seiten (am besten mit der Bestellkarte in der Heftmitte) direkt bei: Verlag Erwin Simon, DISC-EDV-REPORT, Eberhard-Finckh-Straße 3, D-7900 Ulm. Telefon (07 31) 3 76 39 * Telefax (07 31) 3 76 30.

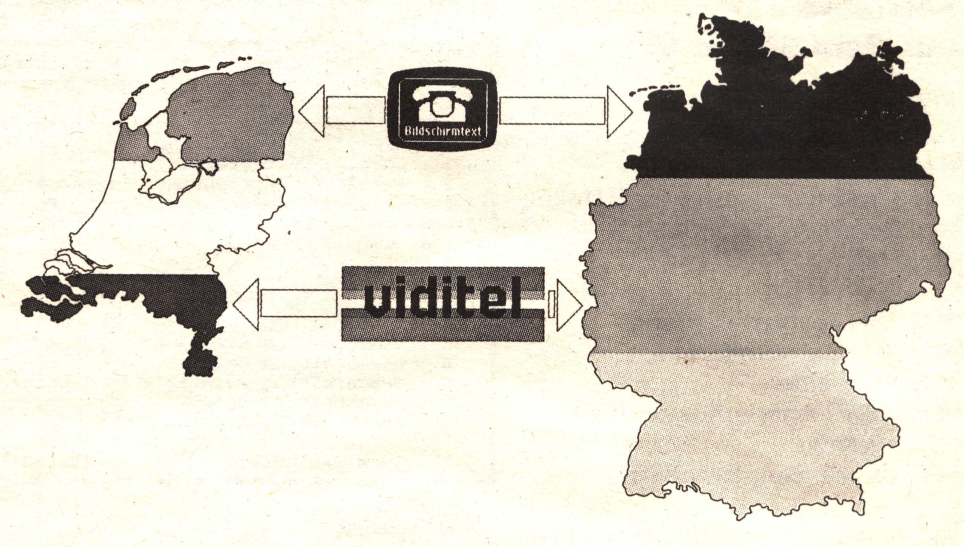
Und jetzt kommt der Hammer!

Alle, die ohne diese Spiele nicht mehr leben können und alle drei Spiele wollen, erhalten diese zum Preis von zweien. Also, am besten sofort zuschlagen, denn alle zusammen (Diamond Ball II, Escape from Maze Castle & Bricks) kosten dann nur DM 59,80 statt DM 89,70. Na, wenn das nichts ist?



BTX

Bildschirmtext-verbindung Deutschland-Niederlande



Der Austausch und die Beschaffung von Informationen mit Hilfe der heutigen Kommunikationsdienste, auch über die Grenzen hinaus, ist in der auf Produktivität ausgerichteten Geschäftswelt wichtig. Über Bildschirmtext (Btx), den Informations- und Kommunikationsdienst der Deutschen Bundespost TELEKOM ist es jetzt möglich, Informationen auch aus den Niederlanden mittels des Bildschirmtext-Dienstes abzurufen.

Nach Eingabe einer persönlichen Kennung stehen dem Benutzer alle Informationen und Funktionen des niederländischen Viditel-Dienstes zur Verfügung. Er kann z. B. nach einer Nummer im Telefax- oder Telefonverzeichnis suchen, Bankkonten in den Niederlanden verwalten, Mitteilungen mit seinem Geschäftspartner in den Niederlanden austauschen, sich über das Angebot niederländischer Firmen informieren, Flugverbindungen abfragen und vieles mehr.

In umgekehrter Richtung können niederländische Btx-Nutzer über den Btx-Dienst der DB TELEKOM Waren oder Dienstleistungen bestellen, in über 500 Datenbanken recherchieren, sich über die aktuellsten Preise und die neuesten Produkte eines deutschen Herstellers oder Dienstanbieters informieren und die Bearbeitung ihrer Aufträge verfolgen. Dabei sparen der niederländische Kunde und sein deutscher Geschäftspartner Telefonkosten und Zeit, da die Anfrage sekundenschnell und rund um die Uhr vom Btx-System bearbeitet werden.

Eine Vereinbarung der PTT Telecom Nederlands und der DB TELEKOM sieht die Eröffnung der deutsch-niederländischen Bildschirmtext-Verbindung für Anfang Juni 1991 vor. Für diesen Zweck wurde eine Telefonnummer (0211 19302) in der Bundesrepublik Deutschland für den Zugang zum niederländischen System und in den Niederlanden landesweit eine Telefonnummer (0635 03 00 80) für den Zugang zum deutschen Btx-System eingerichtet.

Zur Herstellung der Verbindung benötigt man einen Computer mit Modem und Softwaredekoder oder ein Btx-Gerät. Der Benutzer wird dabei von dem jeweiligen System übersichtlich und benutzerfreundlich zur gewünschten Anwendung geführt. Automatisiert können solche „Dialoge" auch in Abwesenheit des Kunden über einen Computer mit Softwaredekoder erfolgen.

Zugang zu Viditel

Der Zugang zu Viditel ist von ganz Deutschland aus möglich. Um Viditel-Angebote abrufen zu können, benötigen Sie nur ein Btx-Endgerät und einen Telefonanschluß. Damit haben Sie Zugang zu vielen nützlichen Anwendungen des niederländischen Dienstes.

Technische Voraussetzungen

Der Zugang zum Viditel-Dienst wird durch ein Btx-Gerät mit Handwahlmöglichkeit oder durch einen PC mit Btx-Dekoder ermöglicht. Wenn Sie über ein Btx-Gerät oder einen PC mit einer Btx-Anschlußbox (DBT-03) verfügen, sollte diese Anschlußbox die Handwahlmöglichkeit bieten, um die spezielle Telefonnummer von Viditel in Düsseldorf anwählen zu können. Wenn Ihr Btx-Gerät oder PC an einem Modem angeschlossen ist, ist die Anwahl dieser Telefonnummer möglich. Sie sollten darauf achten, daß Ihr Modem die Übertragungsgeschwindigkeit 1200/75 bit/s unterstützt (CCITT V.23-kompatibler Modem).

Anmeldeverfahren

Mit der genannten technischen Ausrüstung können Sie die kostenlosen Angebote von Viditel benutzen. Um auch kostenpflichtige Angebote von Viditel abrufen zu können, benötigen Sie eine persönliche Viditel-Kennung. Die Beratung und Entgegennahme von Aufträgen für die Zuteilung einer Viditel-Kennung erfolgt für deutsche Kunden durch die Dienststelle Btx in Düsseldorf.

Zugangsprozedur

Wählen Sie die Rufnummer in Düsseldorf (0221) 1 93 02 an und betätigen Sie nach Empfang des Datentones die Datentaste oder die entsprechende Taste Ihres PC's. Nach wenigen Sekunden erscheint die Begrüßungsseite von Viditel. Je nach

BTX

Art des Zugangs können Sie Ihre persönliche Viditel-Kennung und Ihr Kennwort eingeben oder als anonymer Nutzer arbeiten.

Preise

Je nach Art der Nutzung des Viditel-Dienstes können unterschiedliche Tarife für Sie anfallen. Der Nutzer des Viditel-Zugangs in Düsseldorf zahlt den jeweiligen Telefontarif, abhängig von der Entfernung zum Düsseldorfer Zugangspunkt. Wenn Sie kostenpflichtige Angebote in Viditel nutzen wollen, ist der Besitz einer Viditel-Kennung erforderlich. In diesem Fall werden zusätzlich zu den genannten Telefontarifen Entgelte für die Nutzung von Viditel berechnet.

Im Anschluß finden Sie eine Preistabelle.

Viditel kurzgefaßt

Viditel ist der Videotex-Dienst der niederländischen PTT Telecom BV. Viditel enthält das Leistungsangebot hunderter niederländischer und ausländischer Betriebe. Er wird hauptsächlich von Firmen genutzt und bietet zahlreiche Anwendungen z. B. in den Sachgebieten Banken, Marketing, Transport, Kommunikation, Reisen oder Recht. Neben den allgemeinen Anwendungen haben Firmen interne Anwendungen für ihre Mitarbeiter, den Vertrieb oder für ihre Kunden entwickelt. Weitere Beispiele finden Sie im Btx-Dienst unter der Seite *13#.

Die Benutzung von Viditel setzt die Kenntnis von nur wenigen Befehlen voraus. Diese und die auf dem Bildschirm erscheinenden Angaben ermöglichen die problemlose Nutzung von Viditel.

Der Kunde hat die Möglichkeit, eine Bedienungsanleitung über Viditel zu erhalten, und bei Fragen kann er sich an den „Viditel Help Desk" (siehe Ansprechpartner) wenden. Diese Kundenkontaktstelle in Düsseldorf ist über eine kostenfreie Rufnummer erreichbar.

Kurze Bedienungsanleitung

*0# Übersicht
*1411# Übersicht in deutscher Sprache
*90# Viditel verlassen
*00# Wiederholung Bildschirm
*# Vorherige Seite
*nnn# Direkte Seitenzahl
*20# Mitteilung versenden (Vidibus)
*932# Übersicht empfangener Mitteilungen
*1820# Telefax-Mitteilungen, Telegramme usw.
*208# Elektronisches Telefon- und Telexbuch
*196# Teilnehmer Übersicht

Preistabelle in DM
(Stand 01.05.1991)

Tarifart	Anonymer Nutzer	Identifizierter Nutzer
Telefontarif (Normal-/Billigtarif)		
Zuteilung einer Viditel-Kennung (einmalig)		65,00
Viditel-Kennung (monatlich)		10,00
Viditel Nutzungszeit pro Minute		0,30
Anbietervergütung pro Seite/Minute		0,01 bis 9,99
Vidibus pro Mitteilung		0,12
Speichern von Mitteilungen		5,00 Seite pro Jahr

Ansprechpartner

Viditel-Aufträge Deutschland
Deutsche Bundespost TELEKOM
Fernmeldeamt 2
Dienststelle Btx
Postfach 9850
W- 4000 Düsseldorf
Telefon (0211) 66 65 65
Telefax (0211) 6 79 06 04
Viditel-Help Desk in Deutschland:
Telefon (0130) 0198

Btx-Aufträge Niederlande

Golf-Fieber

Mit dem Doppeltest „Jack Nicklaus Greatest 18" - „Links" wollen wir die immer größer werdende Schar von Golf-Simulationen-Anhängern befriedigen. Auf den ersten Blick scheint es etwas unfair zu sein, das schon etwas betagtere „Jack Nicklaus Greatest 18 Holes of Major Championship Golf", wie dieses Programm von ACCOLADE mit vollem Namen heißt, gegen das brandneue „Links" von ACCESS antreten zu lassen. Wie man jedoch sehen wird, hat der Evergreen von ACCOLADE, für den im übrigen immer wieder neue Golfplatz-Datendisketten erscheinen, in einigen Belangen deutliche Vorzüge.

Nun aber erst einmal der Reihe nach. Zum Lieferumfang bei **Jack Nicklaus** gehören ein 20-seitiges englisches Handbuch, eine Kopierschutztabelle sowie zwei Disketten im 5,25-Zoll-Format (360K). Mitgeliefert werden die Golfplätze „Desert Mountain, Arizona (USA)", „St. Mellion Golf Club, Cornwall (England)" sowie ein fiktiver Golf-Kurs, der aus den verschiedensten Löchern der Welt von Jack Nicklaus persönlich zusammengestellt und mit einem Kommentar versehen wurde.

Bei **Links** enthalten sind ein 23 Seiten dickes englisches, ein 46-seitiges zweisprachiges Handbuch (Französisch und Deutsch), eine Referenzkarte mit den durchschnittlichen Höchstschlagweiten der verschiedenen Schläger sowie fünf Disketten im 5,25-Zoll-Format (360K). Im Grundpaket enthalten ist der „Torrey Pines Golf Course, San Diego (USA)".

Schon beim ersten Start zeigt sich, daß beide Programme ganz unterschiedliche Wege gehen. **Jack Nicklaus** kann gar nicht auf einer Festplatte installiert werden, sondern wird direkt von Diskette gespielt. **Links** hingegen muß auf einer Festplatte installiert werden, da es ansonsten nicht lauffähig ist. Diese Diskrepanz bei den Hardwareanforderungen zieht sich über sämtliche Merkmale hinweg.

Jack Nicklaus arbeitet bereits mit einem XT-kompatiblen Rechner zufriedenstellend schnell, unterstützt Hercules, CGA und EGA, braucht nur 384 KByte Hauptspeicher und arbeitet einzig und allein mit dem internen Lautsprecher, unterstützt also keinerlei Soundkarten. Als einzige Steuerungsart wird die Tastatursteuerung angeboten, eine Joystick- bzw. eine zeitgemäße Mausunterstützung sind nicht enthalten.

Ganz anders dagegen **Links**. Ohne einen AT-kompatiblen Rechner mit VGA-Grafikkarte läuft zuerst einmal gar nichts. Damit diese Golf-Simulation jedoch angenehm schnell abläuft, sollte sogar noch besser ein 386er-Rechner vorhanden sein. 640 KByte Hauptspeicher sind hier das Minimum, wer aber noch etwas Extended- bzw. Expanded-Memory (also Erweiterungsspeicher egal welcher Art) vorzuweisen hat, für den entstehen beim Aufbau der Bilder weniger lange Wartezeiten. Geräusche kann das Programm sowohl über den internen Lautsprecher (mit der besonders gut klingenden REAL-SOUND-Technik) als auch über diverse Soundkarten (AdLib, Soundblaster, Roland etc.) ausgeben, wobei bei der Soundblaster-Karte sogar der C/MS-Sprachchip unterstützt wird. Steuern kann man **Links** am besten mit einer Maus, zur Not tut's jedoch auch ein Joystick oder die Tastatur.

Dafür hat **Links** dann auch einiges zu bieten. Der gesamte „Torrey Pines Golf Course" wurde von den ACCESS-Mitarbeitern mit einer Videokamera durchschritten, deren Bilder dann später digitalisiert wurden. Das Ergebnis ist ebenso naturgetreu wie überwältigend. Man erkennt richtig die Details der Landschaft, das Meer rauscht im Hintergrund, die Sonne sticht herab, die Bäume sehen absolut realistisch aus und wiegen im Wind, die Vögel zwitschern, mit einem Wort: fantastisch. Dafür ist sicherlich jeder gerne bereit, ein paar Sekunden zu warten, bis das Bild richtig aufgebaut ist. Trotzdem wurde für Ungeduldige die Möglichkeit eingebaut, den Realitätslevel herabzusetzen.

Jack Nicklaus kann eine solche Realitätsnähe natürlich nicht bieten. Dennoch wurde bei der detailgetreuen Nachbildung der einzelnen Golf-Plätze und -Löcher sehr sorgfältig gearbeitet. Jedes Haus, jeder größere Baum und jeder Hügel wurde berücksichtigt und in das Programm mit eingebaut.

Kommen wir bei all dem Drumherum nun zum eigentlichen Kern: dem Golf-Spiel. Gleich vorwegnehmen will ich hier, daß beide Simulationen gut spielbar sind, da beide vom Grundkonzept sehr ähnlich sind. Lediglich in der Ausführung und in ein paar kleineren Details weichen beide Programme etwas voneinander ab.

Bei **Jack Nicklaus** sind 13 Standardschläger (drei Hölzer, acht Eisen, zwei Wedges) sowie der „Putter" vorhanden. Im Profi-Level muß man den richtigen Schläger selbst auswählen, im Amateur-Level wird einem diese Entscheidung vom Computer abgenommen. Außerdem stehen bei den verschiedenen Löchern jeweils drei Abschlagplätze, sogenannte Tee's (sprich „ties"), zur Verfügung. Während das dem Loch am nächste das Frauen-Tee und das Mittlere das Männer-Tee genannt wird, heißt das Hinterste Pro(fessional)-Tee. Man kann zuerst einmal auf einem Übungs-Loch die verschiedenen Schläger und Schlagarten ausprobieren, sich ein bestimmtes Loch des Platzes heraussuchen und dort üben oder gleich eine ganze Runde spielen. Dort können ein bis vier Spieler gegeneinander antreten.

Eine Besonderheit hat **Jack Nicklaus** jedoch, die **Links** nicht bietet: Man kann gegen einen von neun Computergegnern antreten, vom Anfänger, der die Bälle einfach irgendwie in Richtung Grün schlägt, bis zu **Jack Nicklaus** persönlich, der (fast) perfekt spielt. So kann sich jeder einen Gegner aussuchen, der

Lösung

etwa seinem Level entspricht. Gegen diese Computergegner wird dann um Geld gespielt. Derjenige, der an einem Loch weniger Schläge gebraucht hat, kassiert das für dieses Loch ausgesetzte Preisgeld. Haben beide Spieler gleich viele Schläge gebraucht, bekommt keiner diese Summe, sondern diese wird einfach zur Summe des nächsten Loches aufaddiert.

Wie bereits erwähnt, ist **Links** ähnlich aufgebaut, nur etwas detailreicher. Hier können individuelle Spieler angelegt werden, die Schläge mit bestimmten Schlägern anders ausführen als andere. Außerdem stehen sämtliche Standardschläger zur Verfügung (fünf Hölzer, neun Eisen, drei Wedges, ein Putter), von denen jedoch, dem Golf-Reglement entsprechend, nur dreizehn auf dem Kurs mitgeführt werden dürfen. Auch hier besteht die Möglichkeit, zuerst einmal auf einem Übungsplatz seine Schläge auszuprobieren, bevor man gleich eine ganze Runde wagt. Bis zu acht Spieler können dort gegeneinander antreten.

Während des Spiels kann hier jedoch, im Gegensatz zu Jack Nicklaus, jeder Schlag in Zeitlupe noch einmal wiederholt werden. Außerdem stehen einem vielfältigere Schlag- und Beeinflussungsmöglichkeiten zur Verfügung, wie z. B. der sogenannte „Chip"-Schlag mit den Wedges, bei dem die rechte Hand weiter unten und von hinten an den Schläger faßt, womit der Ball dann zwar weniger weit, dafür jedoch präziser geschlagen werden kann.

Fazit: Kein Golf-Fan mit 386er-Rechner und VGA-Karte kann eigentlich um Links herumkommen, denn hier werden technische Schmankerln geboten, die vom Feinsten sind. Trotz alledem sollte er sich auch einmal Jack Nicklaus anschauen, vor allem dann, wenn ihm der eine Golf-Platz, den Links nur bietet, zu langweilig wird, bzw. auch dann, wenn er das einsame Spielen satt hat und endlich mal gegen einen anständigen Computergegner, wenn nicht sogar gegen Jack Nicklaus persönlich, antreten will. Es soll allerdings nicht unerwähnt bleiben, daß ACCESS es ACCOLADE, die ja schon drei weitere Golfplatz-Datendisketten für Jack Nicklaus veröffentlicht haben, nachtun will, und ebenfalls eigene Kurs-Disketten herausbringen wollen. Hoffentlich!

RE

Übersicht Jack Nicklaus:

Hardware:	**IBM PC, XT, AT oder Kompatibler**
Grafik:	**CGA, EGA, Hercules, Tandy**
Speicher:	**mind. 384 KByte**
Steuerung:	**Tastatur**
Sound:	**interner Lautsprecher**
Handbuch:	**Englisch**
Kopiersch.:	**Kopierschutztabelle**
Preis:	**ca. DM ??,-**

Übersicht Links:

Hardware:	**IBM AT, 386er oder Kompatibler mit Festplatte**
Grafik:	**VGA/MCGA**
Speicher:	**mind. 640 KByte**
Steuerung:	**Maus, Tastatur, Joystick**
Sound:	**interner Lautsprecher, AdLib, Soundblaster, Roland MT-32**
Handbuch:	**Deutsch**
Kopiersch.:	**Keiner**
Preis:	**ca. DM 100,-**

Lösungshilfe zu Hugo's House of Horrors

Part II

Sicherlich erinnern Sie sich an die Vorstellung dieses Spieles in der letzten Ausgabe vom D-E-R. Das Spiel hält zwar, was versprochen wird, doch „leider" auch mehr. Es ist sehr umfangreich und ab 70 Punkten kaum mehr zu bewältigen. Viele von Ihnen, die diese 70 Punkte-Grenze erreicht haben, mußten feststellen, daß es irgendwie nicht weitergeht. Man kennt jedes Zimmer, jedes Bild, einfach alles. Sie sind noch weiter gegangen? Ach, Sie haben versucht sich im Zimmer des Professors zu verkleinern, um in die Öffnung unter der Treppe zu kommen? Auch dieser Versuch scheitert, denn in verkleinerter Form ist Hugo nicht im Stande, die Türklinke zu erreichen, und Igor, der Assistent des Professors, läßt sich nicht überreden, unserem Helden zu helfen.

Wenn Sie diesen Artikel lesen, darf ich annehmen, daß Sie kurz davor gestanden haben, das Schlimmste zu tun, nämlich das Spiel „von der Platte zu schmeißen". Damit es nicht so weit kommen muß, werde ich Ihnen ein wenig weiterhelfen. Sie finden in diesem Artikel eine ganze Reihe von Tips, die nacheinander in der Form einer „Gesamtlösung" aufgeführt sind. Somit können Sie das Spiel fast vollenden. Wie bereits erwähnt, „fast vollenden", denn irgendetwas müssen Sie ja auch tun, oder?

Das Spiel fängt damit an, daß sich Hugo auf einer Straße vor einem baufälligen Haus befindet und sieht, daß seine Freundin Penelope in diesem Haus verschwindet. Er entschließt sich sofort, ihr zu folgen. Von jetzt an ist es Ihre Aufgabe, Hugo durch das Spiel, selbstverständlich erfolgreich, zu steuern. Sie gehen zum Haus und müssen die Erfahrung machen, daß die Tür abgeschlossen ist. Als zivilisierter Held bemüht man sich natürlich, das Haus durch die Tür zu betreten; ein Versuch, durchs Fenster zu klettern würde übrigens scheitern. Da man bei einer abgeschlossenen Tür bekanntlich einen Schlüssel benötigt, muß sich Hugo, wohl oder übel, auf die Suche nach diesem machen. Da entdeckt er vor der Haustür einen Kürbis, den er sofort aufhebt, wobei er feststellt, daß dieser etwas enthält (TAKE PUMPKIN). Dieser beinhaltet nämlich den Schlüssel für das Haus, so daß er erst mal aufgebrochen werden muß (OPEN PUMPKIN). Nehmen Sie den Schlüssel (TAKE KEY) und schließen Sie die Tür auf (UNLOCK DOOR). Jetzt kann die Tür mühelos geöffnet werden (OPEN DOOR). Nachdem Sie das Haus betreten haben, können Sie beobachten, wie der Doc in sein Labor verschwindet; folgen Sie ihm. Im Labor angelangt, erfahren Sie vom Professor, daß er schon länger auf Sie wartet und daß Sie bitte sofort in den großen Kasten mit der Glastür steigen möchten, damit er mit seinem Versuch beginnen kann. Sie, zwar nicht unbedingt



Lösung

überzeugt, tun dieses auch und warten, bis sein Helfer Igor den blauen Knopf drückt. Leider ist Igor farbenblind und betätigt den roten Knopf anstelle des blauen. Der Doc verläßt verärgert das Labor und läßt Sie mit Igor allein. Igors Fehler verhilft Ihnen dazu, hinter den Tisch, der sich hinter der geöffneten Glastür befindet, steigen zu können. Auf dem Tisch befindet sich eine ganz nette Sammlung an elektronischem und sonstigem Abfall. Das einzige, was man vielleicht später brauchen könnte, ist ein einfacher, gewöhnlicher Korken (TAKE BUNG). Jetzt ist Hugo im Besitz des Korkens und kehrt zu dem großen Kasten zurück, wo er Igor auffordert, den blauen Knopf zu drücken (SAY IGOR TO PRESS BLUE BUTTON).

Da Igor ständig den falschen Knopf betätigt, müssen Sie diese Bitte dreimal wiederholen, bis er den richtigen Knopf erwischt. Nun hat unser Held die normale Größe wieder und kann das Labor verlassen. Sobald Sie sich wieder auf der Treppe in der Eingangshalle befinden, öffnen Sie die Tür des, vom Labor aus gesehen, ersten Raumes (OPEN DOOR). Betreten Sie das Badezimmer und schauen Sie sich um (LOOK AROUND)! Sie bemerken einen Spiegel und bewegen sich in seine Richtung. Schnell werden Sie feststellen, daß jemand etwas auf den Spiegel mit roter Farbe (Lippenstift) geschrieben hat. Schauen Sie sich den Spiegel an (LOOK MIRROR) und merken Sie sich die Nummer 333, denn dieser Hinweis wurde sicherlich nicht grundlos angebracht. Verlassen Sie das Badezimmer und gehen Sie zum nächsten Zimmer, welches dem Gast, außer einem Bett und einem Schrank, absolut nichts an Komfort bietet. Neugierig, wie man ist, schaut man sofort unter das Bett und muß enttäuscht feststellen, daß sich da nichts befindet.

Doch die Enttäuschung ist schnell vergangen, wenn Sie den Schrank öffnen (OPEN LOCKER) und die Maske sehen. Sie nehmen diese (TAKE MASK) und verlassen das Zimmer. Damit Sie von den „Hausbewohnern" nicht erkannt werden, sollten Sie sich die Maske aufsetzen (PUT ON MASK) und die Treppe hinuntersteigen, zum Tisch gehen und die Kerze nehmen (TAKE CANDLE). Nachdem Sie auch Besitzer der Kerze geworden sind, gehen Sie zu der Öffnung unter der Treppe und holen von dort ein Taschenmesser (TAKE KNIFE) und eine Ultraschallpfeife (TAKE WHISTLE). In diesem Teil des Hauses haben Sie nichts mehr zu tun, so daß Sie sich beruhigt in Richtung Eßzimmer begeben sollten. Betreten Sie das an der rechten Seite der Halle liegende Eßzimmer und folgen Sie dort dem Butler so lange, bis Sie dieser fragt, ob Sie auch ein Stück Fleisch haben möchten (CHOP). Hier tippen Sie einfach YES ein, um das Fleisch anzunehmen, und danach verlassen Sie den Raum durch die zweite Tür.

Somit befindet sich Hugo in der Küche, die er sofort durch die zum Gartenschuppen führende Hintertür verläßt.

Gehen Sie zum Schuppen und öffnen Sie die Tür (OPEN DOOR). An dieser Stelle werden Sie feststellen, daß dazu eine Zahlenkombination benötigt wird. Und da die Zahl 333 die uns derzeit einzige bekannte Zahl ist, geben Sie sie auch als Zahlenkombination ein und können so das Häuschen betreten. Außer Müll und Abfall scheint sich dort nichts zu befinden, doch beim Verlassen erblicken Sie eine Öldose. Sie nehmen diese (TAKE OIL) und kehren zum Haus zurück. Wieder in der Küche angelangt, gehen Sie nach links zum Abstellraum. Bevor Sie jedoch hineingehen, sollen Sie noch in der Küche den Befehl THROW CHOP in die Kommandozeile eingeben. Sobald Sie den Abstellraum betreten haben und den Hund auf Sie zukommen sehen, muß die ENTER-Taste betätigt werden, um den Befehl THROW CHOP auszuführen. Daraufhin wirft unser Held dem Hund das Fleisch zu, so daß dieser Sie in Ruhe lassen wird, während Sie den Teppich zur Seite schieben (MOVE CARPET), um an die Falltür heranzukommen. Diese ist verschlossen, und der Riegel läßt sich nicht bewegen. Der Riegel muß erst mal geölt werden (OIL BOLT). Nun kann der Riegel zur Seite geschoben (OPEN BOLT) und die Falltür geöffnet werden (OPEN TRAPDOOR). Während unser Held Hugo die Treppe automatisch besteigt, wirft er die Maske weg, da er sie nicht mehr benötigen wird. Er befindet sich nun im Keller, wo eine große rote Stahltür zu sehen ist, hinter der Hugos Freundin Penelope geknebelt eingesperrt ist. Um sie zu retten, müssen Sie noch einige Hindernisse wie z.B. eine Fledermaushöhle bewältigen, deren Eingang sich zwischen den beiden Steinen rechts neben der Treppe befindet. Bevor Sie sich dort hineinbegeben, sollten Sie in die Kommandozeile BLOW WHISTLE eingeben und, sobald Sie die Höhle erreicht haben, dieses Kommando mittels ENTER-Taste ausführen lassen. Die Fledermäuse werden von der Ultraschallpfeife betäubt, und Hugo kann bequem zum Eingang der Mumienhöhle im linken Teil des Bildschirmes gehen. Sobald er diese betreten hat, öffnet sich der Sarg, und die Mumie stürzt auf ihn los. An dieser Stelle müssen Sie Hugo so steuern, daß er um den kleinen Stein herumgeht, und sobald die ihm folgende Mumie dort steckenbleibt, bewegen Sie Hugo zu den Juwelen, die er aufheben sollte (TAKE JEWELS). Dieser Vorgang sollte nur kurz dauern, denn falls Sie innerhalb kürzester Zeit den Sarg nicht betreten, werden Sie von der Mumie geschnappt. Nachdem Sie in den Sarg gestiegen sind, macht Hugo automatisch ein paar Schritte vorwärts, und Sie befinden sich an einem unterirdischen See. Auf der anderen Seite des Sees sitzt ein 200 Jahre alter Mann, der Sie erwartet. Um dorthin zu kommen, müssen Sie wohl oder übel das Boot benutzen, welches leider ein Loch hat, so daß Sie es nicht besteigen können. Um das Boot zu reparieren, stecken Sie den Korken in das Loch (PLUG BUNG INTO HOLE). Jetzt steigen Sie ins Boot (GET IN) und durchschneiden das Seil mit dem Taschenmesser (CUT ROPE). Stoßen Sie sich vom Ufer ab (PUSH), und sobald Sie am anderen Ende des Sees angekommen sind, sprechen Sie den alten Mann an (TALK MAN).

Lucjan Mikociak

ANZEIGE

PD-Software

Neue PD- und Sharewareprogramme Jede Disk für DM 10,— (Kopiergebühr)

SME258 ROBOT II V 2.2
Fortsetzung des beliebten und schnellen Actionspieles ROBOT. Läuft auf Herkules/EGA und VGA. Kann mit dem Cursor oder der Mouse gespielt werden.

SNE259 MONOPOLY 2.0
Ein echtes Monopoly-Spiel mit einer faszinierenden Grafik. Das gesamte Brett mit Spielsteinen auf dem Bildschirm. Für bis zu sechs Mitspieler. Version 2.0 läuft nun auch auf der Herkuleskarte. Cursor oder Mouse. Läuft auf Herkules/EGA und VGA.

SNE260 COLORSTAR
Eine weitere Tetris-Variante. Diesmal mit farbigen Steinen. Es gilt die gleiche Farbe in einer Reihe zu sammeln. Mit ADLIB-Support. Ein weiterer Highlight aus der Schenk & Horn Schmiede. Läuft auf allen Grafikkarten.

SNE261 Softball
Die neue Generation der Breakout-Spiele hat begonnen. Mit toller VGA-Grafik. Harddisc ist sehr empfehlenswert. Das muß man gesehen haben.

SNE262 Kid Point 3.04
Verschmieren auch Ihre Kinder gern mit Ihren Farben Tapeten und Türen? Kid Point 3.04 ist ein tolles Kindermalbuch für Ihre Kleinen. Die Sharewareversion bietet zwei Bilder in schöner Grafik. Ein MUSS für die Künstler von morgen! EGA und VGA-Grafik.

SNE263 EGACCRRAPS 3.00
Ein tolles Würfelspiel, welches allerdings mit den althergebrachten Computer-Würfelspielen nichts mehr zu tun hat. Tolle Grafik. Sie stehen im Casino am Spieltisch und der Groupier erklärt Ihnen (in Sprechblasen) erst einmal die Regeln. Voraussetzung: AT, EGA oder VGA-Karte

SNE264 POKER SLOT 1.0
Ein MUSS für Zocker!!! Las Vegas Atmosphäre am Rechner. Ein Spiel, daß durch eine Spitzengrafik besticht. Benötigt EGA oder VGA-Karte.

SNE265 SIC BO 1.0
Noch ein Zockerspiel mit bestechender Grafik. Fragen Sie Ihre Frau/Freundin, ob Sie nicht für ein paar Tage verreisen möchte, denn wenn Sie einmal angefangen haben, hören Sie bei diesem Casino-Game ganz sicher nicht so schnell wieder auf. Benötigt werden Maus und EGA oder VGA-Karte.

SNE266 BLACKJACK
Dieses packende Blackjack (17 + 4) fesselt durch seine tolle Grafik. Mit 1.5 Mbyte Picture Files! Benötigt werden eine Festplatte und EGA oder VGA-Karte.

SNE267 QUATRIS PRO
Ein Tetris-Programm in neuer Version. Diesmal erwarten Sie Zahlen, die Sie ordnen müssen. Sharewareversion mit 3 Levels. Unterstützt Maus und Tastatur. EGA und VGA-Grafikkarte.

SNE268 Verkehrsquiz & MINIMEMORY V 1.1
Stehen Sie kurz vor Ihrer Führerscheinprüfung. Hier werden Verkehrsschilder einmal anders abgefragt. Auch im MINIMEMORY geht's um Verkehrsschilder. Von M. Köthe. Toll gemacht. Für VGA-Karte und mind. 512 Kb.

SNE269 EGA GAMMON 2.20
Wer kennt es nicht? Backgammon ist auch in deutschen Wohnstuben das Spiel schlechthin. Eine toll gelungene Grafik erlaubt langen Spielspaß ohne Ermüdung. Benötigt wird mind. eine EGA-Karte und eine Mouse. Für bis zu zwei Spieler.

SNE270 EGA-Puzzle V 1.2
Ein Puzzle, nicht nur für die Kleinen. Setzen Sie Fred Feuerstein richtig zusammen. Benötigt EGA oder VGA-Karte

SNE271 4Gewinnt, 5Gewinnt, 5Gewin, 6Gew
Eine Sammlung des bekannten Spieles. Hier in verschiedenen Ausführungen und Schwierigkeitsgraden. 5 Gewinnt diesmal für WINDOWS 3.0 — Tolles Spiel statt 4 diesmal 6 in Reihe bringen. Für EGA und VGA-Karten.

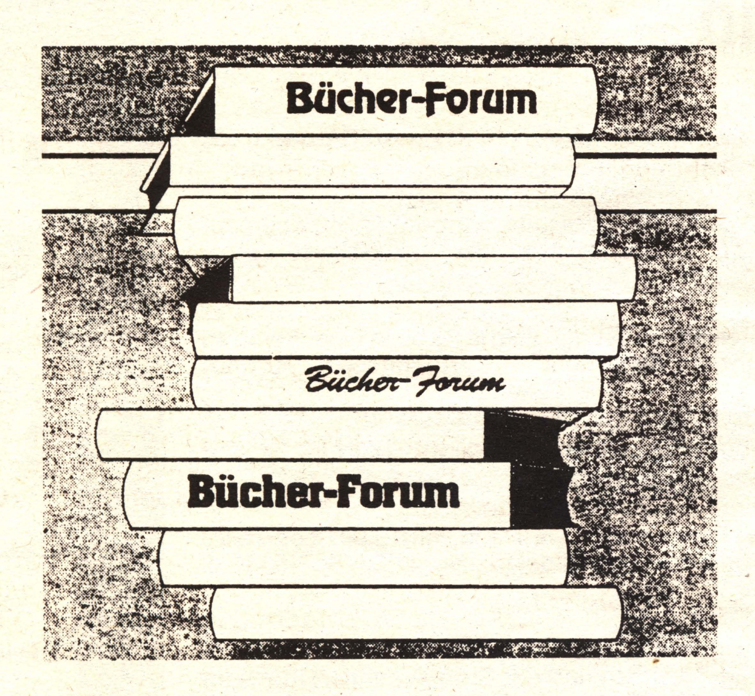
Für Bestellungen verwenden Sie bitte die Bestellkarte in der Heftmitte!

D.E.R. DISC-EDV-REPORT

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 0731/37639, Bestell-Fax 0731/37630
Telefon aus: Österreich 060-731-37639
Schweiz 0049-731-37639



Bücher-Forum



Weitere Bücher und Programme vom Systhema-Verlag

Adreßverwaltung unter Windows

WinAV 2.0 ist ein Programm zur Verwaltung von Adreßbeständen unter MS-Windows. Es ist völlig branchenunabhängig und kann universell eingesetzt werden. Durch die Verwendung der Benutzeroberfläche MS-Windows bietet dieses Programm einen einzigartigen Komfort und ein Minimum an Einarbeitungsaufwand. **WinAV 2.0** kann immer, wenn Sie mit MS-Windows arbeiten, im Hintergrund bereitstehen.

WinAV 2.0 wurde im Vergleich zu seinem Vorgänger erheblich überarbeitet, an das neue MS-Windows 3.0 angepaßt und um viele neue Funktionen ergänzt.

Vielfältige Suchmöglichkeiten, viele verschiedene Druckausgaben sowie eine Exportfunktion für ASCII-Format zur Zusammenarbeit mit anderen Programmen bieten viele interessante Anwendungsmöglichkeiten für die tägliche Praxis in Büro, Verwaltung und anderen Bereichen.

Eine sehr umfangreiche Druckfunktion eröffnet Ihnen viele Möglichkeiten. Unter anderem können Sie sowohl Adressen als auch Telefonlisten ausgeben. Drucken auf ein- und mehrbahnigen Etiketten sowie auf dem original Time/System-Endlospapier ist ebenfalls möglich. Der Datenschutz ist durch eine Kennwortvergabe gesichert.

WinAV 2.0 kostet als 258-seitiges Buch mit Diskette DM 98,-.

Wissenschaftliche Statistik auf dem PC

Die wissenschaftliche Statistik ist ein ausgesprochen komplexes Gebiet, das es dem Neuling nicht gerade leicht macht. Vor allem Benutzer, die sich eher nebenbei mit statistischen Methoden beschäftigen müssen, sind hier oft überfordert.

Mit **PC-Statistik**, in seiner neuesten Version 2.05, gibt es jetzt endlich ein deutsches Programm, das auch dem Anfänger sehr komfortabel und vor allem preiswert alle Möglichkeiten eines professionellen Statistikprogrammes bietet.

Die Aufgabe der Statistik ist es, umfangreiche Datensammlungen so zu analysieren und zusammenzufassen, daß die darin enthaltene Information klar ersichtlich wird. Durch seine Vielfältigkeit und leichte Handhabung liefert Ihnen **PC-Statistik** für Ihre künftigen Statistiken ein leistungsfähiges Werkzeug an die Hand. Dank einer Vielzahl von unterschiedlichen Auswertungsmethoden wie z. B. Kaplan-Meier-Methode, Häufigkeitstest, Regression, Korrelation usw. erhalten Sie aus Ihrem Datenmaterial zuverlässige Ergebnisse. ASCII-Dateien können problemlos aus anderen Programmen importiert werden.

Der integrierte Grafikeditor verhilft zudem zur optimalen grafischen Datenpräsentation. Außerdem beinhaltet **PC-Statistik** ein Zusatzmodul zur Fehlerkontrolle, Varianzanalyse und Lebensdaueranalyse.

Wegen des sensationellen Preis-Leistungs-Verhältnisses ist **PC-Statistik** besonders für Schüler und Studenten geeignet.

Das 217-seitige Buch ist für DM 19,80 erhältlich.

TermKal

Haben Sie alle Termine im Kopf ? Oder würden Sie sich lieber von einem zuverlässigen „Assistenten" bei der Organisation Ihrer Termine helfen lassen ? **TermKal** ist ein idealer Helfer bei Ihrer Terminverwaltung auf dem PC.

TermKal ist ein praktisches Programm zur Erfassung und Verwaltung von Terminen. Mit seiner Hilfe können Sie Ihre täglichen Termine, aber auch längerfristige Planungen, wie z. B. monatlich oder jährlich wiederkehrende Termine, zuverlässig organisieren. **TermKal** erinnert Sie bereits beim Einschalten Ihres PC's, optisch oder akustisch, automatisch an Ihre Verabredungen. Wenn Sie

Bücher-Forum

alle Termine schwarz auf weiß wünschen, druckt das Programm den Terminplan auch als Liste aus.

Auch Terminabsprachen, Zu- oder Absagen werden durch **TermKal** erleichtert, weil Sie sofort den entsprechenden Wochentag in Erfahrung bringen und den Tag sekundenschnell im Detail abrufen können.

Der Terminkalender umfaßt den Zeitraum von 100 v. Chr. bis zum Jahre 4000 n. Chr., ein - wie wir meinen - den Erfordernissen des Alltags genügender Zeitraum. Dadurch ist eine wirklich langfristige Terminplanung möglich ! Sollten Sie allerdings schon einen Termin am 23.03.4002 haben, müssen wir Sie leider auf die Version 2.0 von **TermKal** vertrösten.

Das Buch hat 217 Seiten und kostet DM 19,80.

Neuronale Netze - Computersimulation biologischer Intelligenz

Dies ist sicherlich ein Thema, an dem viele Computeranwender interessiert sind, sich aber noch nicht so recht herantrauen.

„Elektrogehirne", so nannte man früher die Computer in dem Glauben, daß pure Rechenleistung schon ein Beweis von Intelligenz sei. Heute weiß man es besser. Computer- und Naturwissenschaftler beschäftigen sich heute weltweit mit dem Versuch, menschliche Intelligenz in ihrer unglaublichen Vielseitigkeit in komplexen Rechnersystemen zu simulieren.

Neuronale Netze ist kein Werk von Spezialisten für Spezialisten. Vielmehr gibt es dem interessierten Laien eine verständliche Übersicht über dieses faszinierende Forschungsgebiet. Die beiden Autoren, J. Stanley und E. Bak, führen den Leser ohne überflüssigen Theorienballast in die Thematik ein.

In diesem Buch wird dem Leser die Geschichte der neuronalen Netze, Grundlagen der Computerwissenschaft, Grundlagen der Verhaltens- und Neurobiologie und bekannte Modelle und Anwendungen auf diesem Gebiet, auf verständliche Weise nähergebracht. Auch werden spezielle Probleme, die das Testen dieser besonderen Software aufwirft, erläutert.

Ein ausführlicher Anhang mit deutschen und englischen Fachbegriffen erlaubt es, dieses Buch wie ein Nachschlagewerk zu benutzen. Zusätzlich werden in einem eigenen Abschnitt die mathematischen Grundlagen der neuronalen Netze erläutert.

Das Buch enthält 224 Seiten und kostet DM 59,00.

SSQL - eine SQL-Implementation für PC's

Die Datenbank **SSQL** unterscheidet sich, wie der Name bereits vermuten läßt, von anderen Datensystemen durch eine Besonderheit: Ihre Abfragesprache ist SQL.

SQL (**S**tructured **Q**uery **L**anguage) ist eine Abfragesprache für relationale Datenbanksysteme. Diese Datenbanksysteme haben gegenüber den hierarchischen deutlich an Bedeutung gewonnen. Die Informationen aus diesen Systemen sind leichter zugänglich, und die Anwendungsentwicklung kann erheblich beschleunigt und produktiver gemacht werden. Damit sind nicht unwesentliche Kostenvorteile verbunden. SQL setzt sich aus einfachen, englischen Symbolwörtern zusammen, die auch der Nicht-Profi schnell erlernen und somit sein Datenbanksystem optimal ausnutzen kann.

Die Shareware-Datenbank **SSQL** ist nicht einfach als eine unter vielen Datenbanken zu sehen, die mit all den anderen in Funktionsvielfalt und Mächtigkeit konkurriert. **SSQL** eignet sich in hervorragender Weise als überaus preiswerter Einstieg und einfache Einführung in den kommenden Standard SQL.

Das Buch hat 152 Seiten und kostet DM 19,80.

Datenkommunikation per Telefon

In der Systhema Bookware-Reihe ist jetzt das Datenkommunikationsprogramm **Telix** erschienen. **Telix** ist eines der leistungsfähigsten Datenkommunikationsprogramme für PC's.

Es unterstützt alle gängigen Übertragungsprotokolle, wie z. B. ZModem, Compuserve Quick B, XModem, Kermit, SEAlink, Telink und viele mehr. **Telix** ermöglicht zusätzlich vier externe Protokolle, die unter **Telix** definiert und aufgerufen werden können. Auf diese Weise ist mit **Telix** beinahe jede Art der Dateiübertragung möglich.

Auch für den Bedienungskomfort ist gesorgt. **Telix** verfügt neben einer Wahlwiederholung auch über eine Anwahldatei. Jedes Anwahlverzeichnis von **Telix** kann bis zu 1 000 Einträge beinhalten.

Ein Eintrag enthält zahlreiche Informationen, die für die Datenübertragung benötigt werden, wie z. B. Telefonnummer und Übertragungsparameter. Die übersichtliche Benutzeroberfläche von **Telix** garantiert eine einfache Handhabung.

Das Buch (270 Seiten) inklusive Programm ist für DM 98,00 erhältlich.

Kontakt:
Systhema Verlag GmbH
Kreillerstr. 156
D-8000 München 82
Telefon (089) 4313093
Telefax (089) 4315633



Bücher-Forum

Lehrbücher für den Schulunterricht

Der Bonner Verlag Ferd. Dümmler, der auf Bücher für Schule, Ausbildung und Wissenschaft spezialisiert ist, hat mannigfaltige Literatur für das äußerst komplexe Themengebiet der Informatik in seinem Angebot. Abgedeckt werden praxisnahe Gebiete wie z. B. die Programmierung in (GW-)BASIC, (TURBO-)PASCAL und LOGO, strukturierte Programmierung, effektives Arbeiten mit FRAMEWORK etc., aber auch abstraktere Themen wie z. B. zur Didaktik des Informatikunterrichts werden nicht außer acht gelassen.

Elementare BASIC-Programmierung (von Martin Stein)

Dieses Buch führt in die Grundlagen der Programmiersprache BASIC anhand der weit verbreiteten Dialekte GWBASIC bzw. BASICA ein. Alle Programme sind jedoch auch ohne Änderungen unter Turbo-BASIC (bzw. TRUE-BASIC) und QuickBASIC (bzw. dessem Nachfolge-Compiler) lauffähig.

Zugunsten möglichst klar strukturierter Programme wurde auf besonders ausgefuchste Programmiertricks ebenso wie auf in vielen BASIC-Dialekten verbreitete kleine Abkürzungen verzichtet. Die gewählten Beispiele setzen bewußt keine besonderen Kenntnisse oder Fertigkeiten in Mathematik voraus, damit auch derjenige nicht zu kurz kommt, dessen Lieblingsfach in der Schule nicht unbedingt Mathematik war.

Umfang: 160 Seiten. Preis: DM 24,80, Diskette zum Buch: DM 36,-.

Elementare PASCAL-Programmierung (von Martin Stein)

Dies ist das Schwesterbuch zum gerade eben besprochenen BASIC-Buch.



Es behandelt genau dieselben Themen, nur in der Programmiersprache PASCAL. Da die Programme in Standard-PASCAL abgefaßt wurden, sind sie ohne Änderungen auf jedem PASCAL-Compiler lauffähig.

Umfang: 160 Seiten. Preis: DM 24,80, Diskette zum Buch: DM 36,- (für MS-DOS-Standard-PASCAL, ATARI ST-PASCAL-Plus oder Turbo-PASCAL 4.0 bzw. QuickPASCAL).

Arbeitsbuch Turbo-PASCAL 3.0/4.0/5.0 (Günter Scheu)

Dieses Buch enthält einen in sich geschlossenen Lehrgang, mit dem die Grundlagen des Programmierens in Turbo-PASCAL erworben werden können.

Von Anfang an werden übersichtliche, gut dokumentierte und leicht lesbare Programmlistings erstellt, damit die Möglichkeit besteht, komplexere Programme aus kleineren Teilprogrammen zusammenzustellen. Im Gegensatz zum vorherigen Buch wird hier speziell in die Benutzung des Turbo-PASCAL-Compilers eingeführt und dessen Eigenschaften ausgenutzt.

Umfang: 160 Seiten. Preis: DM 24,80, Diskette zum Buch: DM 36,- (für MS-DOS-Rechner, Apple II oder Schneider CPC).

Arbeitsbuch PROLOG (Hartmut Göhner/Bernd Hafenbrak)

Dieses Buch führt in die Programmiersprache PROLOG und in die mit ihr verbundene „Logikprogrammierung" ein. Diese Art der Programmierung unterscheidet sich völlig von der befehlsorientierten Programmierung, wie man sie von den „Modesprachen" C, PASCAL, BASIC oder MODULA-2 her kennt.

Das Buch besteht im wesentlichen aus zwei Teilen: Der erste Teil ist eine Einführung in die Arbeitsweise von PROLOG, das grundlegende Verfahren der Rekursion und den Datentyp „Liste". Der zweite Teil besteht aus mehreren Vertiefungen, die weitgehend unabhängig voneinander und nach steigender Komplexität geordnet sind.

Umfang: 120 Seiten. Preis: DM 24,80, Diskette zum Buch: DM 36,- (für MS-DOS- und ATARI ST/TT-Rechner).

Zur Didaktik des Informatik-Unterrichts, Band 1 (Eckart Modrow)

Die Schulinformatik wird fast ausschließlich von Lehrerinnen und Lehrern getragen, die ihre Kenntnisse autodidaktisch erworben haben - mit all den Problemen, die das Fehlen einer Normierung durch eine Universitätsausbildung mit sich bringt.

Die erste Hälfte dieses Buches enthält allgemeine Überlegungen zur Stellung und zu den Inhalten des Informatikunterrichts in allgemein-



Bücher-Forum

bildenden Schulen. Der Rest des Buches beschäftigt sich dann praxisorientiert mit dem Anfängerunterricht, da das Angestrebte nur frommen Wünschen entspricht, die bei der Umsetzung in die Praxis jedoch allzuoft hintan gestellt werden.

Umfang: 170 Seiten.
Preis: DM 29,80, Diskette zum Buch (Turbo-PASCAL 4.0-Programme für MS-DOS): noch nicht bekannt.

Arbeitsbuch FRAMEWORK (Reinhard Mauve/Klaus Scheler)

FRAMEWORK ist ein integriertes Softwarepaket, das eine Einführung in die Verwendung des Computers in günstiger Weise ermöglicht. Es umfaßt die wesentlichen Anwenderprogramme Textverarbeitung, Datenbank und Tabellenkalkulation und ist damit für Schüler, Studenten und Angehörige unterschiedlicher Berufsgruppen zugleich ein nützliches Werkzeug.

Diese Buch wurde für die ersten Schritte mit FRAMEWORK geschrieben. Eine vollständige und systematische Einführung in FRAMEWORK halten die Autoren weder für sinnvoll noch für möglich. Deshalb geht es hier auch nicht darum, FRAMEWORK-Spezialisten heranzubilden, sondern das Buch soll die ersten Schritte zum Problemlösen mit FRAMEWORK erlernen.

Umfang: 144 Seiten.
Preis: DM 24,80, Diskette zum Buch: DM 30,-.

LOGO für den PC (Gerhard Otte)

Dieses Buch enthält eine Diskette mit einem deutschen LOGO-Interpreter. Mit dieser Neuausgabe der Programmiersprache LOGO soll der Versuch gemacht werden, eine Fortführung der vielfältigen Ideen und Unterrichtskonzepte, die für LOGO bereits existieren, zu ermöglichen.

LOGO für den PC läuft unter MS-DOS auf einem Rechner mit mindestens 512 KByte Hauptspeicher und einer CGA-, EGA-, VGA- oder Hercules-Grafikkarte.

Umfang: 80 Seiten.
Preis des Buches mit Diskette: DM 96,- (Einzellizenz), DM 384,- (Schullizenz).

Datenschutz, Arbeits- und Quellenbuch (Ulrich Gierth)

Wichtige Inhalte des Informatikunterrichts sind nicht nur Algorithmen, ihre Umsetzung auf eine Maschine und der Einblick in die Arbeitsweise und die Einsatzmöglichkeiten des Computers. Eine Besprechung der Risiken der Datenverarbeitung ist unverzichtbarer Bestandteil des Bildungsauftrages der Informatik in der Schule.

Dieses Buch stellt Grundgedanken zum Datenschutz dar und bietet darüber hinaus Material zum Überdenken der Problematik. Es möchte zur sachlichen Diskussion anregen und als Grundlage zur Bildung eines eigenen sachgerechten Urteils dienen, denn der Respekt fremder, personenbezogener Daten sollte im allgemeinen Bewußtsein mindestens so selbstverständlich sein wie der Respekt fremden Eigentums.

Umfang: 160 Seiten.
Preis: DM 24,80.

Kontakt:
Ferd. Dümmlers Verlag
Kaiserstr. 31-37
Postfach 14 80
D-5300 Bonn
Telefon (0228) 223031
Telefax (0228) 213040

Toolbox für C-Programmierer

Der Münchner SYSTHEMA-Verlag bietet die „C-Toolbox" an, ein Buch mit beiliegender Diskette, die mehr als 60 Funktionen enthält, die im täglichen Leben eines Programmierers eigentlich dringend benötigt werden, aber bei keinem C-Compiler serienmäßig mitgeliefert werden. Diese Sammlung von nützlichen Funktionen richtet sich, zu einem äußerst attraktiven Preis, hauptsächlich an C-Programmierer, die eigene, professionelle und professionell aussehende Software entwickeln wollen, die aber nicht erst eine Menge an Vorbereitungszeit in die Entwicklung eigener String-, Window- oder Menütools stecken wollen.

Autor Said Baloui hat seine Funktionen in fünf Module unterteilt. Das Modul TSTRING enthält häufig benötigte Stringfunktionen, die nicht in den Standardlibraries der gängigen Compiler enthalten sind, wie z. B. Funktionen zum Löschen oder Einfügen eines Strings, Funktionen zum Durchsuchen eines Strings nach dem nächsten bzw. vorhergehenden Wort oder Funktionen, mit denen es möglich ist, einen String aus mehreren Teilstrings zu bilden.

Das Modul TSCREEN enthält z. B. eine in Assembler geschriebene Funktion print(), die, wie puts(), Strings auf dem Bildschirm ausgibt, jedoch erheblich schneller als diese Standardfunktion ist, da print() direkt in den Bildschirmspeicher schreibt. Ein weiteres Beispiel ist die ebenfalls in Assembler geschriebene Funktion windows(), die einen rechteckigen Bildschirmausschnitt in eine Variable sichert bzw. einen Bildschirmausschnitt aus einer Variablen wieder auf den Bildschirm bringt.

Das Modul TSTDLIB enthält unter anderem eine komfortable Eingaberoutine, eine Funktion zum Einlesen eines Directories und eine Funktion, die kritische DOS-Fehler (wie z. B. „Laufwerk nicht bereit ...") abfängt und deren Behandlung dem Benutzer ermöglicht.

Mit dem Modul TFRAME wird das Ganze jetzt noch etwas interessanter. TFRAME enthält Funktionen zum Definieren und vielfältigen Manipulieren von Fenstern oder „Windows", z. B. Fenster ausgeben,

Bücher-Forum

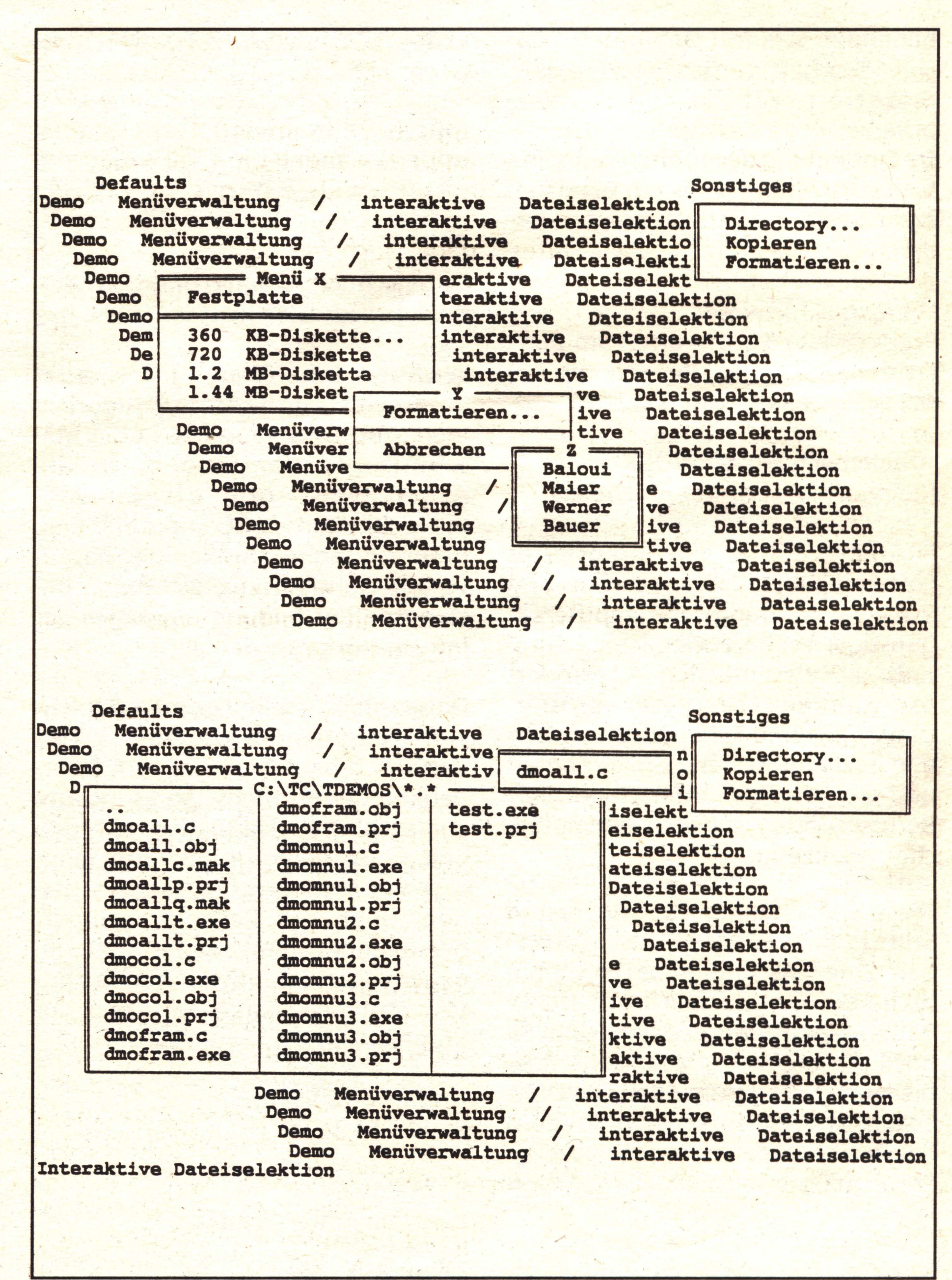
löschen, Eingaben in einem Fenster vornehmen, Meldungen in einem Fenster ausgeben etc. Beliebig viele Fenster können gleichzeitig verwaltet werden. Die maximale Anzahl ist nur durch den verfügbaren Speicher begrenzt.

Die Leistungsfähigkeit von TFRAME spiegelt die Funktion frm_selectfile() wieder, die eine interaktive Dateiauswahl, ähnlich der in der Turbo-C-Entwicklerumgebung, erlaubt. Der Programmierer ruft lediglich die Funktion frm_selectfile() auf. Der Benutzer kann daraufhin auf sämtliche Directories und Laufwerke zugreifen und eine Datei auswählen. frm_selectfile() liefert nach erfolgter Auswahl den vollständigen Dateinamen einschließlich Laufwerk und Pfad zurück.

Das letzte Modul namens TMENU enthält die komplexesten Funktionen dieser Toolbox. Diese Komplexität bezieht sich jedoch mehr auf ihren internen Aufbau und nicht ihre Anwendung. TMENU verwaltet Menüs, die „baumartig" aufgebaut sind (sogenannte Pull-Down-Menüs). Ein gutes Beispiel für solche Pull-Down-Menüs sind z. B. die von Microsoft-Windows oder der Turbo-C-Entwicklungsumgebung. Zu jedem Menüeintrag kann auch noch ein Hilfstext definiert werden, der dann am unteren Bildschirmrand angezeigt wird.

Eine Mausunterstützung für Mäuse mit Microsoft-kompatiblem Softwaretreiber wurde ebenfalls eingebaut. Dies funktioniert ganz einfach so, daß durch Mausbewegungen die dieser Richtung entsprechenden Cursortastendrücke ausgelöst werden. Das vom Benutzer erstellte Programm selber muß also nicht extra Funktionsaufrufe für die Maus beinhalten, sondern es reicht vollkommen aus, die Cursortasten auszuwerten.

Die Installation der Toolbox auf der Festplatte erfolgt einfach mit Hilfe des vorhandenen Installationsprogrammes, das im übrigen unter



Verwendung dieser Tools programmiert wurde. Im Buch wird danach ausführlich beschrieben, welche Schritte bei den jeweiligen Compilern noch vorzunehmen sind (Pfade und Umgebungsvariablen setzen usw.).

Unterstützt werden auf jeden Fall die Compiler Microsoft-C V. 6.0, Quick-C V. 2.0, Turbo-C V. 2.0 und Turbo-C++ V. 1.0. Wer einen hier nicht genannten Compiler besitzt, der kann die Tools, wenn er etwas Erfahrung besitzt, trotzdem benutzen, da nämlich der Source-Code mitgeliefert wird.

Um zu testen, ob die Toolbox auch funktioniert, sind mehrere Demo-Programme enthalten, die man gleich ausprobieren sollte, also erst compilieren und schauen, ob irgendwelche Fehler auftauchen, dann das compilierte Programm aufrufen (und staunen). Läuft alles fehlerfrei, war die Installation mit Sicherheit erfolgreich.

Die mitgelieferten Libraries wurden im Speichermodell „Small" zusammengebaut. Wer ein anderes Speichermodell verwenden will, der muß sich aus den Quellen seine eige-

Bücher-Forum

nen Libraries zusammenbauen, was allerdings kein großes Problem darstellt.

Die Einbindung der Tools ist sehr einfach. Unabhängig davon, welche Funktionen verwendet werden, muß auf jeden Fall die Header-Datei „tstart.h" eingebunden werden und der Aufruf der Funktion start() zu Beginn des Programmes erfolgen. Diese Funktion nimmt sämtliche Voreinstellungen vor (Grafikkarte, Maus und Critical-Error-Handler).

Zu jedem Modul, welches der Programmierer verwendet, existiert eine entsprechende Header-Datei, in denen die Funktionsköpfe und bestimmte benötigte Konstanten enthalten sind. Diese müssen also auf jeden Fall mit eingebunden werden. Dann fehlt nur noch das Einbinden der entsprechenden Libraries in den Link-Vorgang, damit der Linker die entsprechenden Funktions-Objekte in das Compilat mit einbauen kann.

Dem Programmierer steht es frei, individuelle Einstellungen vorzunehmen. Dazu gehört z. B. die Farbwahl. Die Funktion start() erkennt, ob eine Monochrom- oder eine Farb-Grafikkarte verwendet wird. Dementsprechend werden die Grundfarben gesetzt. Dem Programmierer selber bleibt es überlassen, welche Farben bzw. Attribute er für seine Fenster und Menüs benutzt.

Eine weitere individuelle Sache ist die Ausnutzung der erweiterten Bildschirmmodi. EGA- und VGA-Grafikkarten stellen Textmodi mit 43- oder sogar 50 Zeilen zur Verfügung. Die Toolbox kann durch den einfachen Aufruf der Funktion set_screen() darauf hingewiesen werden, die entsprechende Anzahl Zeilen zu benutzen (wichtig vor allen Dingen für die Menühilfstexte, die ja am unteren Bildschirmrand erscheinen sollen).

Der erste Eindruck beim Durchlesen des Referenzteiles des Modules TSTRING könnte etwas so aussehen: „Mensch, diese Funktionen hätte ich doch bei Bedarf leicht selbst programmiert !" In der Tat sind manche Funktionen dieses Modules wie z. B. upper() oder lower() recht simpel (upper() wandelt die in einem String enthaltenen Zeichen in Großbuchstaben um und berücksichtigt dabei auch die deutschen Umlaute ä,ö und ü, lower() macht genau das Gegenteil).

Wenn man jedoch bis zur Beschreibung des Modules TFRAME vorgestoßen ist, erkennt man, daß sich ein roter Faden durch den gesamten Referenzteil spannt. Das bedeutet, daß entweder die Funktionen aufeinander aufbauen und in den komplexeren Funktionen die einfacheren mit eingebaut wurden oder daß der Benutzer mit Hilfe mancher einfacher Funktionen die komplexeren komfortabler benutzen kann.

Ein Beispiel: Die Funktion charadd() bekommt als Argumente einen char-Zeiger und eine Liste von einzelnen Zeichen mit, deren letztes Zeichen ein Nullbyte sein muß. Das einzige, was diese Funktion macht, ist, die Zeichen in einen String zu verwandeln, und zwar genau in der Reihenfolge, wie diese übergeben wurden. Dies könnte normalerweise genauso gut durch (mehrere) einfache Zeichenzuweisungen bzw. durch eine Stringzuweisung geschehen.

Blättert man dann jedoch weiter bis zum Modul TSTDLIB, so fällt einem dort bei der Funktion input() (einer komfortablen Eingabe-Routine) auf, daß diese einen char-Zeiger erwartet, in dem sämtliche Zeichen (Tasten) enthalten sind, mit denen die Eingabe abgeschlossen wird. Solche Tasten sind typischerweise die <ESC>-, die <RETURN>- und die <BREAK>-Taste.

Wenn man sich jetzt einen String zusammenbasteln will, der diese Zeichen enthält, stellt man schnell fest, daß hierzu die Funktion charadd() am einfachsten zu verwenden ist. Diese Tasten sind nämlich nicht als Zeichen am Bildschirm darstellbar, sondern sind als Konstanten (ESC, RETURN und BREAK (BREAK fehlt im Original, kann jedoch leicht selbst in die entsprechende Header-Datei geschrieben werden) definiert. Der Aufruf „charadd (s, ESC, RETURN, BREAK,'\0')" ist wesentlich übersichtlicher als vier Zeichenzuweisungen an den String s, eine Stringzuweisung kommt bei Konstanten gar nicht erst in Frage.

Wie gesagt, dies ist nur ein Beispiel dafür, daß das Konzept dieser Toolbox sehr gut durchdacht ist. Eine weitere Sache ist, daß manche Funktionen sehr vielseitig sind, dadurch aber auch sehr viele Parameter benötigen. Hier kann man jedoch sehr leicht dadurch Abhilfe schaffen, daß man eigene Funktionen definiert, welche die Aufrufe dieser Funktionen übernehmen und weniger Parameter benötigen, da gewisse Parameter im gesamten Programm immer die gleichen sind.

Ein ausgiebiger Test sämtlicher Funktionen zeigt, daß Herr Baloui ordentliche Arbeit geleistet hat. Sämtliche Funktionen verrichten ihre Arbeit tadellos, lediglich ein Parameter der Funktion frm_input() wurde nicht berücksichtigt (genauer gesagt, der Rahmen des Fensters, das frm_input() öffnet, entsprach nicht dem Gewünschten). Diesen Fehler kann man jedoch problemlos selbst beseitigen, denn der Quellcode, der im übrigen ausführlichst dokumentiert und sehr sauber geschrieben ist (dies ist in C absolut keine Selbstverständlichkeit !), ist ja im Lieferumfang enthalten.

Auch die Dokumentation ist sehr übersichtlich gehalten und anhand von Beispielen wird genau gezeigt, wie die jeweilige Funktion am besten in ein Programm einzubauen ist (nur ein einziger Fehler befand sich im Referenzteil bei der Beschreibung des Funktionsaufrufes von frm_set()).

Die C-Toolbox richtet sich sowohl an Programmierer, die mit dem Funktionsumfang ihres C-Compilers nicht zufrieden sind, als auch an ambitionierte Entwickler, welche die Source-



Batch-Time

Codes der enthaltenen Quellen studieren wollen, um sie als Grundlage für eigene Tools zu verwenden.

Hersteller von C-Toolboxen werden über dieses Produkt nicht sehr erfreut sein, bietet es doch Leistungen, die bisher nur jenseits der 500-Mark-Grenze zu haben waren. Man kann nur hoffen, daß Autor Said Baloui weitere solche Toolboxen, z. B. zur baumorientierten Dateiverwaltung (ISAM), in Angriff nehmen wird.

Rainer Englisch

Übersicht:

Titel:	C-Toolbox Bookware (248 Seiten) inkl. 5,25- und 3,5-Zoll-Diskette
Autor:	Said Baloui
Hersteller:	SYSTHEMA-Verlag GmbH, München
Preis:	**DM 89,-**

BATCH-TIME

Tastaturabfrage in Batchdateien

von H.J. Schloßarek

Batchdateien arbeiten ihre Kommandofolgen stapelweise ab, der Befehl Pause unterbricht die Abarbeitung und wartet auf einen Tastendruck, dieser Tastendruck kann aber von der Batchdatei nicht mit - IF ERRORLEVEL Wert - ausgewertet werden. Also wird automatisch mit dem nächsten Kommando fortgefahren.

Mit Turbo-Pascal besteht nun die Möglichkeit, eine Zeicheneingabe als ERRORLEVEL an die Batchdatei weiterzugeben. Wir können mit einem TP-Programm auch einen kurzen Text ausgeben und die Zeichen, die eingegeben werden, können begrenzen, z. B. nur die Zeichen A - C oder 1 - 9 usw..

Sie brauchen sich auch nicht um die Groß- oder Kleinschreibung zu kümmern, denn das Programm wandelt die Eingabe entsprechend um und gibt diese als Dezimalwert an den Befehl ERRORLEVEL weiter, z. B. A = 65, 1 = 49 usw. (siehe Tabelle Tastenwerte).

In einer Batchdatei muß die Abfrage nach dem Rückgabewert immer mit dem größten Wert beginnen, siehe Beispiel Menü.bat. Überall wo Sie in einer Batchdatei den Ablauf durch die Eingabe eines Zeichens steuern wollen, können Sie das Programm „Eingabe" einsetzen.

Nehmen wir an, Sie wollten eine Batchdatei schreiben, die ein Menü ausgibt und je nach Zeicheneingabe das entsprechende Programm aufruft, z.B. Menü.bat.

Eingabe befindet sich als ausführbares Programm (Eingabe.exe) auf der Diskette, so daß Sie es gleich in Ihren Batchdateien verwenden können.

```
CLS                          ( Löscht den Bildschirm )
:START
ECHO                         1 = Textverarbeitung
ECHO                         2 = Pascal
ECHO                         3 = Cobol
ECHO                         4 = Spiel
ECHO                         X = Ende
eingabe 24 7 Taste 1234X { Unser Programm das einen Tastendruck abfragt }

---------------------------------------------------------------------------
Das Programm kann mit Parametern aufgerufen werden,
z.B. eingabe 24 7 Taste_drücken 1234X
24 setzt Cursor auf Spalte 24
7 setzt Cursor auf Zeile  7
Taste_drücken  ist der Text der ausgegeben wird, der Text muß
in dieser Form angegeben werden.
1234X sind die Zeichen die zur Eingabe freigegeben sind.

z.B. eingabe ohne Parameter läßt die Zeichen A - Z und 0 - 9 zu.
IF ERRORLEVEL 88 GOTO ende   { 88 Dezimalcode für Zeichen X }
IF ERRORLEVEL 52 GOTO spiel  { 52 Dezimalcode für Zeichen 4 }
IF ERRORLEVEL 51 GOTO cobol  { 51 Dezimalcode für Zeichen 3 }
IF ERRORLEVEL 50 GOTO pascal { 50 Dezimalcode für Zeichen 2 }
CD WORD
word
```

```
CLS
GOTO START ( Nach Beendigung Ihrer Arbeit mit Word wird das Menü wieder
           aufgerufen )
:pascal
CD TP
turbo
CLS
GOTO START
:cobol
:spiel
:ende
CLS        ( Ende der Batchdatei )

Natürlich ist dies nur ein Beispiel, da ich nicht weiss mit welchen
Programmen Sie arbeiten, müßten Sie Ihre Menüdatei selbst schreiben.
Ich hoffe das PRG. Eingabe kann Ihnen dabei helfen.

Auf der Diskette befinden sich:
EINGABE.EXE
EINGABE.PAS
TEST.BAT

Tabelle Tastenwerte:
------------------------------------------------
Dezimal:             Taste:
------------------------------------------------
65 - 90              A - Z
48 - 57              0 - 9
------------------------------------------------
```

Software

TopSpeed Version 3

Kurz vor dem Abschluß stehen bei JPI die Arbeiten an TopSpeed Version 3. Diese Version bietet endlich das sogenannte Multiprogramming, das gleichzeitige Programmieren in mehreren Programmiersprachen. Wichtigste Sprache ist natürlich immer noch Modula-2, in der auch das ganze System geschrieben wurde. Neu wurden nun neben einer verbesserten Version von C auch C++ und Pascal vorgestellt.

Die wesentlichste Änderung wurde jedoch im Aussehen und der Aufteilung in sogenannte Bausteine vorgenommen. Ab sofort ist es nicht mehr nötig, für jede Sprache eine Umgebung und ein TechKit zu kaufen, denn diese sind nun für alle Sprachen einheitlich. Um mit TopSpeed Version 3 arbeiten zu können, werden mindestens zwei Bausteine benötigt: eine Umgebung für das entsprechende Betriebssystem (MS-DOS, OS/2) und ein Compiler für die gewünschte Sprache. Wer noch eine weitere Sprache benötigt, der kann sich einfach noch einen weiteren Compilerbaustein dazukaufen.

Zur DOS- und/oder OS/2-Umgebung kann noch der Professional TechKit-Baustein erworben werden, der zu beiden Betriebssystemen und zu jeder TopSpeed-Sprache paßt. Wenn man im Besitz des TechKit ist, gibt es noch für jede Programmiersprache das sogenannte Library SourceKit als Baustein und zu C++ das Rogue Wave Class Toolkit. Für alle Programmiersprachen der TopSpeed-Familie geeignet ist das TopSpeed BGI Graphics Toolkit, welches umfangreiche und hardwareunabhängige Grafikroutinen zur Verfügung stellt.

Besitzer älterer TopSpeed-Versionen erhalten natürlich umfangreiche Update-Optionen. Interessant ist hierbei, daß die schweizerische A+L AG diesen Service auch auf diejenigen Besitzer erweitert hat, die ihr TopSpeed-Produkt nicht bei ihnen oder einem ihrer Händler erworben haben. Einfach Originaldisketten einschicken und Diskettenformat angeben, und schon wird einem das gewünschte TopSpeed-Produkt zugeschickt. Die Update-Aktion wird voraussichtlich bis 31. August dieses Jahres laufen.

Der Preis eines jeden TopSpeed Version 3-Bausteines beträgt ca. DM 200,-.

Die „alte" Version von TopSpeed Modula-2, 1.17, wird von JPI als Ausbildungsversion zum sensationellen Preis von DM 98,- (zuzüglich MwSt) wieder auf den Markt gebracht. Sie enthält sogar den VID-Debugger, der früher extra erworben werden mußte. Auch das TechKit zu dieser Version ist wieder erhältlich und kostet DM 140,- (zuzüglich Mehrwertsteuer).

Kontakt:
A+L AG
Däderiz 61
CH-2540 Grenchen/SO

Mehr Zeit für Kreative

dp draft - Software für Architekten

Mehr Zeit und Übersicht - ein vielgehegter Wunsch fast aller Architekten. Routines-Arbeiten und Änderungen kosten wertvolle Zeit, die wesentlich effizienter genutzt werden könnte.

Mit dp draft der dataplan aus Neuötting steht dem Architekten ein optimiertes CAD-System zur Verfügung, das Planungsbüros jeder Größenordnung wirkungsvoll unterstützt, vom Entwurf über die Ausführungsplanung bis hin zur Flächen- und Massenberechnung. Es bleibt mehr Zeit für Ihre Kreativität.

Das deutschsprachige Architekturpaket dp draft setzt keinerlei EDV- oder Programmierkenntnisse voraus. Der Architekt kann sofort damit arbeiten, denn dp draft spricht die Sprache der Architekten und benützt Ihre gewohnten Begriffe und Ihre Terminologie.

dp draft unterstützt den Anwender von der Einfamilienhausplanung bis hin zu Großprojekten. Er ist sogar in der Lage, mit mehreren Arbeitsplätzen ein Projekt zu bearbeiten.

Die durchaus erforderlichen, aber zeitaufwendigen Routinearbeiten erledigt dp draft automatisch. Jede durchgeführte Änderung wird überall registriert. Maßketten und Berechnungen werden unmittelbar auf den neuesten Stand gebracht.

Varianten oder Alternativen lassen sich schnell durchspielen, dreidimensional darstellen, Kamerafahrten simulieren oder per Knopfdruck über einen Plotter dokumentieren.

Kontakt:
dataplan
datenverarbeitungssysteme
Eisenfelden 66
D- 8261 Neuötting 2
Telefon (08671) 72320

Neues von Mannesmann

Der tragbare Seitendrucker MT 730/735 von Mannesmann Tally erhält Design-Preis und wird billiger.

Der MT 730/735 hat vom Design-Zentrum Nordrhein-Westfalen im Wettbewerb „Design-Innovationen '91" eine „Auszeichnung für hohe Design-Qualität" erhalten.

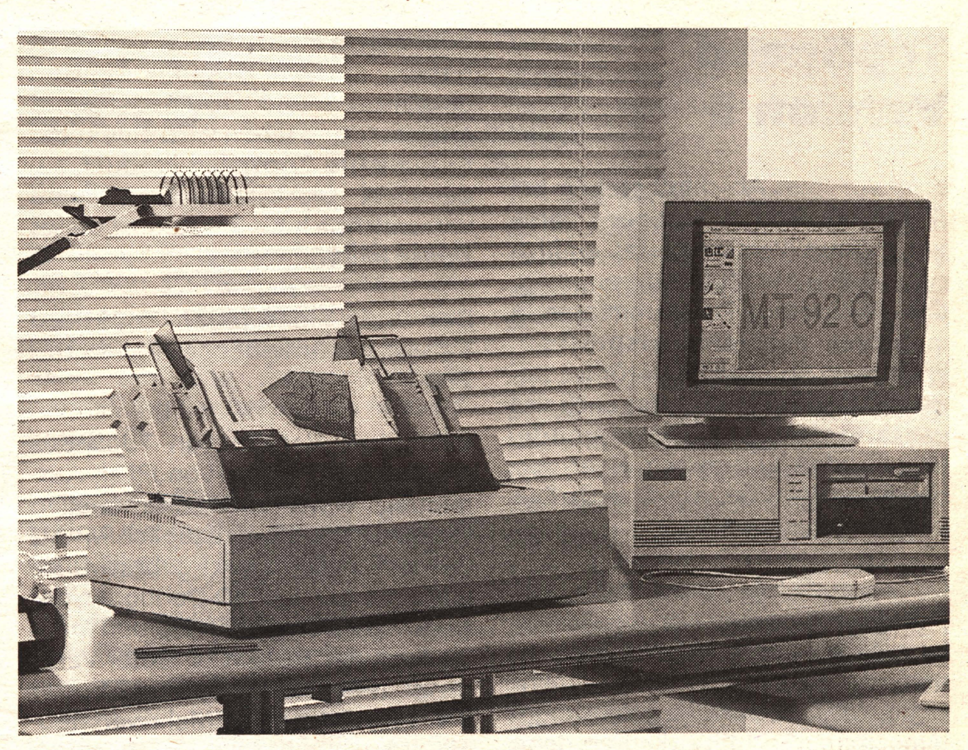
Am diesjährigen Wettbewerb haben sich 924 Produkte von 407 Unternehmen beteiligt. Seit 1955 vergibt eine Jury an innovative Industrie-Produkte die Prämierung für Design. Ziel des Wettbewerbs ist, das internationale Qualitätsspektrum zu dokumentieren und Differenzierungsvermögen für Design-Qualität zu schärfen. Durch die Auszeichnungen sollen die Spitzenleistungen herausgestellt

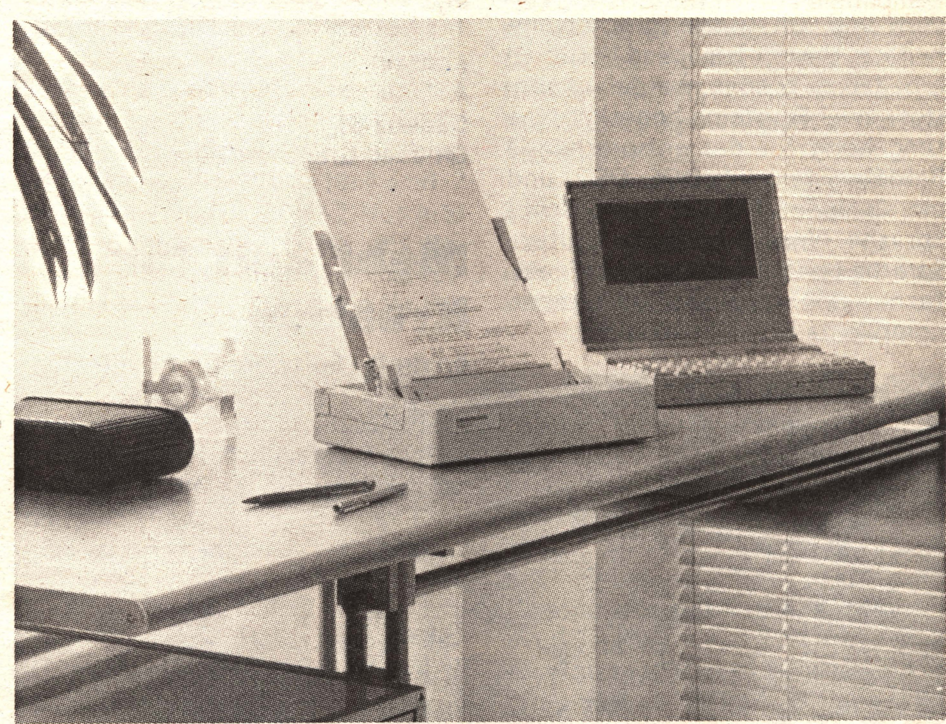
Hardware

werden, um Orientierungsmaßstäbe für Design zu präsentieren.

Der neue Seitendrucker MT 730/735 ist der erste tragbare Seitendrucker der Welt. Mit Druck in Thermotransfer-Technologie auf Normalpapier bietet er 300 Punkte pro Zoll in der Auflösung und druckt 6 Seiten in der Minute bei Textdruck und 4 Seiten in der Minute bei Grafik.

Der MT 730/735 ist durch einen eingebauten Akku, der für einen Ausdruck von 150 Seiten ausreichend Strom liefert, auch netzunabhängig zu betreiben. Eine 80 Blatt fassende Stapelzufuhr ist fest eingebaut. Der MT 730/735 paßt an fast alle gängigen Computersysteme und ist als platzsparender Arbeitsplatzdrucker und als Laptop-Begleiter geeignet. Für den MT 730/735 wurde der Preis auf DM 2 190,- (zuzüglich MwSt) gesenkt.





Farbig drucken mit dem neuen Tintendrucker MT 92 C

Mit brillianten Farben drucken, und das preisgünstig, dafür ist der neue Farbtintendrucker MT 92 C gemacht. Der 136-stellige Drucker besitzt vier Druckköpfe zu je 50 Düsen, die in der „BubbleJet"-Technologie die Tinte aufs Papier bringen. Die Farben sind von höchster Brillanz, und die Auflösung von 300 Punkten pro Zoll bedeutet ausgezeichnete Druckqualität.

Text druckt der MT 92 C mit einer Geschwindigkeit von 240 Zeichen in der Sekunde in Draft-Quality bei 10 Zeichen pro Zoll - das sind 180 Seiten in der Stunde, gemessen nach der ECMA 132-Norm. Der MT 92 C besitzt zwei getrennte Tintenbehälter - einen für die schwarze Tinte (womit er auch ein vollgültiger Monochrom-Drucker ist) und einen für die drei Farben Cyan, Magenta und Gelb. Der Schwarz-Behälter hat genug Tinte für 1 600 000 Zeichen (das sind fast 1 200 Standardbriefe), und die Farben liefern je 800 000 Zeichen.

Der neue MT 92 C, der auf Normalpapier und auf Transparentfolien druckt, findet seine Anwendung vorwiegend dort, wo Farbe im Dokument eingesetzt wird. Seine Anwendungsschwerpunkte liegen in der individuellen Gestaltung von Briefen (Farbmarkierungen), Briefköpfen (etwa Mitdrucken des farbigen Firmenlogos), in der Werbeinformation, in der Geschäfts- und Präsentationsgrafik, in der CAD-Grafik, bei der grafisch ansprechenden Gestaltung von Meßdaten sowie bei Bau- und Raumplänen.

Standardmäßig besitzt der MT 92 C eine ECMA Color-Emulation, optional ist die IBM Proprinter-Emulation erhältlich. An den Rechner schließt er sich mit einer Centronics- oder einer RS232-Schnittstelle an - beide sind vorhanden. Fest eingebaut ist die Schrift „Courier", andere Schriften

sind auf Steckmodulen erhältlich. Mit einer optionalen RAM-Karte akzeptiert der MT 92 C auch Download-Fonts.

Treiber für die wichtigsten Softwarepakete wie z. B. MS-Windows 3.0 sind vorhanden. Mit unter 45 dB(A) Druckgeräusch ist der MT 92 C einer der leisesten Bürodrucker überhaupt.

Der MT 92 C ist für DM 5 060,- (zuzüglich MwSt) erhältlich.

Mannesmann erweitert Schriftenangebot für den Laserdrucker MT 906

Für den Laserdrucker MT 906 gibt es jetzt eine Option für erweiterte residente Schriften. Der Nachrüstsatz mit den zwei EPROMs der „Megafonts" für den MT 906 macht die HP-kompatiblen Schriften der häufigsten Kassetten (S1, S2, T und Z) für den MT 906 resident verfügbar. Es ergeben sich nach der Umrüstung über 100 verschiedene Schriftvarianten.

Die Umrüstung sollte vom Kundendienst vorgenommen werden. Der Umrüstsatz ist lieferbar und kostet ca. DM 390,-.

Kontakt:
Mannesmann Tally GmbH
Postfach 2969
D-7900 Ulm/Donau
Telefon (07308) 80284

GSS*GKS Kernel System für DOS

Die US-amerikanische Firma GSS Graphic Software Systems, Marktführer auf dem Gebiet der Grafiksoftware-Entwicklungstools insbesondere in der PC-Welt, macht mit ihrer GSS*CGI-Schnittstelle Software-Applikationen unabhängig von Hardware und System.

Sie sorgt dafür, daß der Softwareentwickler sich ausschließlich um die Entwicklung seiner Applikation kümmert und keine Zeit für Anpassungen an Grafikkarten oder Ein-/Ausgabegeräte verliert, was wegen der raschen Hardwareentwicklung sehr arbeits- und kostenintensiv sein kann. Die GSS-Grafiksoftware-Entwicklungspakete ersparen bis zu 80% Kosten und Zeit.

Das GSS*GKS Kernel System basiert ebenso wie das Grafiksoftware-Entwicklungspaket (GDT) von GSS auf der CGI-Schnittstelle und enthält alle GSS*CHI-Treiber (für mehr als 300 Ein- und Ausgabegeräte sowie Grafikkarten). Die benötigten Treiber werden in eine dafür vorgesehene Treiberdatei eingetragen und können auch aus der Applikation heraus neu geladen werden.

Der Benutzer der Softwareapplikation kümmert sich weder darum, mit welchem Format und wie die erstellten Grafiken auf einem Ausgabegerät ausgegeben werden, noch darum, wie die Eingabe über ein Eingabegerät erfolgt. Die GSS*CGI-Schnittstelle organisiert alles in Zusammenarbeit mit den entsprechenden Treibern vollautomatisch und kann z. B. mit einem Befehl die Grafiken am Bildschirm, auf einem Plotter, Postscript-Drucker oder im Metafile-Format nach dem CGM-Standard (Binär-, Character- oder ClearText-Format) ausgegeben werden, die wiederum system- und softwareunabhängig übernommen und weiterverarbeitet werden können.

GSS*CGI verfügt auch über einen Treiber, der die erstellten Grafiken im AutoCAD-Format ausgibt, so daß sie direkt von AutoCAD übernommen werden können. Ab sofort unterstützt das Kernel System auch Turbo C von Borland. Mit dem Kernel System auf DOS werden Bibliotheken für folgende Compiler mitgeliefert:

- Microsoft Fortran
- Microsoft C
- Borland Turbo C
- Lahey Fortran

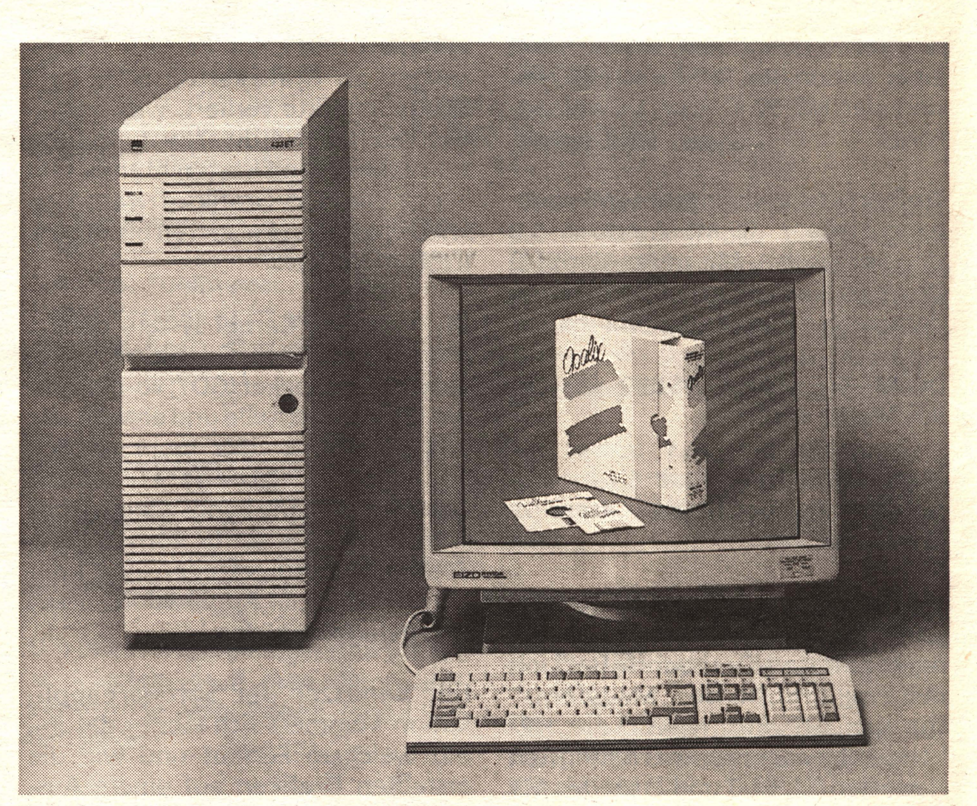
GSS*CGI ist für DM 1 590,- erhältlich.

Kontakt:
EMATEK GmbH
Wiener Weg 5b
D-5000 Köln 40
Telefon (0221) 484001
Telefax (0221) 483395



Anwendung

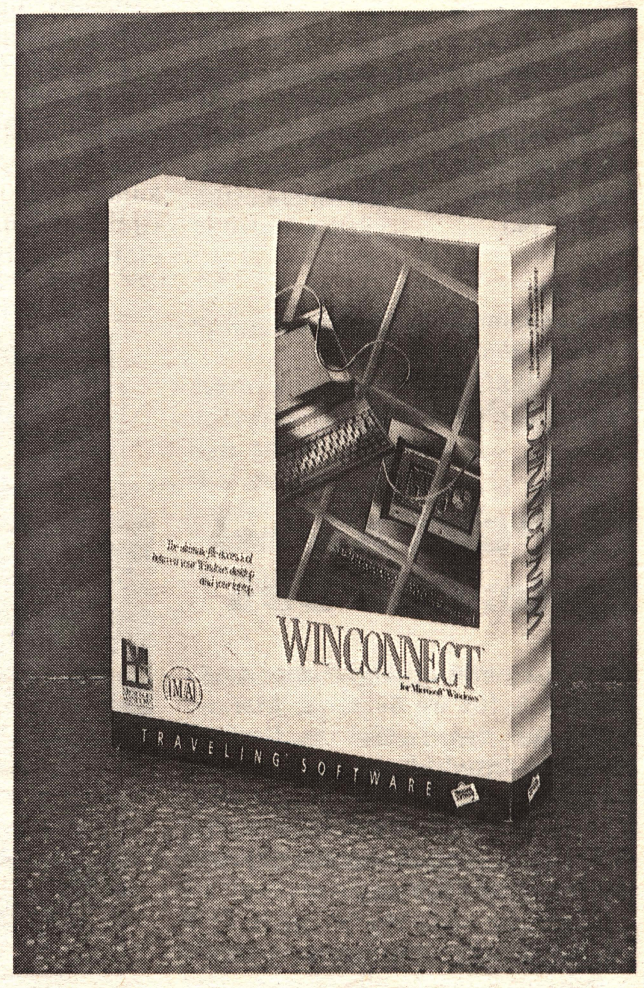
Neues von REIN Elektronik



Das verbindende Programm: WinConnect

Für alle Anwender, die bisher auf ihrem Desktop-Rechner unter Windows und auf ihrem Laptop/Notebook mit DOS gearbeitet haben, gibt es eine Verbindungslösung: **WinConnect** von Travelling Software. Es ermöglicht die Datenübertragung vom DOS-Laptop zum Windows-Tisch-PC.

Via Software und seriellem Universalkabel kann der Anwender auf die Dateien beider Rechner zugreifen, ohne Windows 3.0 verlassen zu müssen. Natürlich können auf diesem Wege auch Daten übertragen werden. Das zeitraubende Kopieren auf Diskette und Festplatte bleibt dem Benutzer damit erspart.



Über die serielle Schnittstelle können Datendurchsatzgeschwindigkeiten von bis zu 115 000 Baud erreicht werden, ein Durchsatz von rund 3 Megabyte pro Minute. Insgesamt können vier serielle und zwei parallele Schnittstellen angesteuert werden.



Mehr Leistung und mehr Komfort

Um die Leistungsfähigkeit und den Komfort für den Kunden der Multiuser-Systeme zu erhöhen, rüstet REIN Elektronik ab sofort seine Multiuser-Systeme mit einem Arbeitsspeicher von 8 Megabyte RAM aus. Zusätzlich wird auf alle UNIX-Systeme die Benutzeroberfläche „Opalix" der Firma Opal GmbH installiert.

Dadurch soll gewährleistet werden, daß unerfahrene Benutzer im UNIX-System nicht versehentlich durch falsche Manipulationen Schaden anrichten. Dies gilt für alle 386er und 486er-Systeme, die mit SCO-UNIX ausgestattet sind. Opalix beinhaltet keinerlei Systemverwalter-Funktionen wie die zum Betriebssystem gehörige System-Administrator-Shell (SYSADMSH).

Das Basis-Multiuser-System für zehn Benutzer gibt es bei REIN Elektronik für DM 19 500,- (exkl. MwSt).

Kontakt:
REIN Elektronik Gmbh
Postfach 1312
D-4054 Nettetal 1
Telefon (02153) 7330
Telefax (02153) 733110

Anwendung

Teem-Windows und Teem-Mac

Die Bergisch-Gladbacher CADTRONIC Computer-Systeme GmbH, Anbieter von hochauflösenden grafischen Systemen und Terminals mit entsprechender Peripherie, von leistungsfähigen CAD-Systemen, PC-Grafik und Netzwerken, bietet nun eine Grafik-Terminal-Emulation auf dem PC an, mit dem diese direkt wie ein marktübliches Grafik-oder Textterminal mit einem Host-Rechner kommunizieren können.

Mit „Teem Talk" bietet CADTRONIC, deutscher Vertreter des britischen Herstellers Pericom, bereits seit einiger Zeit eine Lösung für DOS an. Neu sind nun **Teem-Windows** als vollständige Windows 3.0-Implementation und **Teem-Mac** für den Apple Macintosh.

Teem-Windows ist voll in Microsoft Windows 3.0 eingebettet. Es nutzt alle Vorteile der grafischen Benutzeroberfläche, und das Emulationsfenster mit den vom externen Rechner empfangenen Texten und Grafiken läßt sich in der Größe frei verändern. Auch der dynamische Datenaustausch (DDE) mit anderen Windows-Anwendungen wird unterstützt.

In der ersten Version emuliert **Teem-Windows** die Grafikterminal-Standards Tek 4105, 4207 und 4211 und die DEC VT220-Textterminals. Zusätzliche Emulationen werden in den nächsten Monaten folgen - unter anderem DEC VT340, DG200, HP2392A und W3220. Die Kommunikation erfolgt dabei über die Netzwerkprotokolle DECnet und TCP/IP.

Apple-Macintosh-Rechner finden mit **Teem-Mac** ihren Anschluß an die Terminal-Welt. DEC VT320/340 werden ebenso emuliert wie VT640, Tek 4014, HP2329, DG200 und Westward 2119. Damit können nun auch diese Rechner die Aufgaben eines Grafik- oder Textterminals übernehmen.

Kontakt:
CADTRONIC
Computer-Systeme GmbH
Britanniahütte 10
D-5060 Bergisch-Gladbach 2
Telefon (02202) 12090
Telefax (02202) 57222



D-E-R Magazine

DISC-EDV-REPORT

Bestell-Nr.		
4/89	9,60	Diamond Ball I, XONIX, Festplattenverwaltung
5/89	9,60	Etikettendruckprogramm, Oneway, Bocus
6/89	9,60	Master-Maze, Marix, ADUTIL, FACE
1/90	9,60	Space Flight, Roller, Symix, Schieb, HDU, Disksort, RAD, Text, Quick Depot 2.0
2/90	9,60	Agathe, Nugget, Vario, Magie, Kniffel, Tabelle, Kalend
3/90	9,60	Vier Gewinnt, Breakout, Pacmac, Tele-Datenbank, Senso Diskettenverwaltung
4/90	14,80	Docker, Racing, SDelay, Boot, Vokabel, Trainer, Zeitschriftenverw., SONDER, NDIR, Datum Total, Vorspann-Editor
5/90	14,80	Hülsi, Rocky, Patience, Lharc, Startmenü, Stundenplan, Show, Status, Druck, Autostart
6/90	14,80	Fußball, Tetrix, Anipaint, Format, Bildaus, Drucker
7/90	14,80	dBank, Der elektrische Brief, Textus, Horoskop, Terminkalender, Alaska, Mühle, 3D Tic-Tac-Toe
8/90	14,80	Der sagenhafte Schatz des Minotaurus, PROSTART, SETKEY, FIXSTERN, MORSE, BIO, MINI OFFICE, Karli Klempner
9/90	14,80	Spider, Color Squares, Geoquiz, Geoinfo, Video, Wrlotto, Allcomp, Dopdruck
10-11/90	14,80	Tal der Könige, Puzzle, Musik-Computer, PC-Kartei, MIBU, LNAME.EXE, CSAVE/CRESTOR & F-LOCK, Park, CHATTR, NTREE
12/90	14,80	Politik, Chain Reaction, Die goldene Stadt, Sprite Editor, Maumau, Verzeichnis Manager, BSHELL
1/91	14,80	Hülsi: Eierlauf, Bowly, Notizen, Adressfix, Fläche
4/91	14,80	KNOBELN-GENERAL, Computer-Glücksrad/, Playing, Roboter Jagd, China Horoskop, Letter Maker
5/91	14,80	Pluck, Adventure of Link, Cleaner, Krypto, Doshelp
6/91	19,80	VIRSCAN, Sternchen, Labyrinth, HOOKER, KRYPTOGRAMM, Die D-E-R Hitparade

SOFT TIME

2/90	19,80	BRICKS, GRAND SLAM TENNIS, Das Super VGA-Game BANANOID
3/90	19,80	POSSESSOR, MOVING PUZZLE, POKER-AUTOMAT, VGA-GAME ROBOTS
4/90	19,80	PYTHON, DIKTATOR, TRISK, CONNECT-4, Variante von 4 GEWINNT
5/90	19,80	PYTHON 2. Teil, SPACE FLIGHT, Spielauflösung für PYTHON 1. Teil
6/90	19,80	MAGIC WALLS, MOUSETRAP, THE LAST BATTLE OF IGAMENON, Spielauflösung zu PYTHON 2. Teil
1/91	19,80	FÖRMCHEN, BOMBER-BOY, BALLSPIEL, AUTORENNBAHN
2/91	19,80	STEUER 1990, GHOST, TEUFELSFAHRT, YATZY
3/91	19,80	TRABBI, KALAHA, POPCORN, QUADRALIEN
4/91	19,80	MTR-Musik-Titel-Register, CASTLE-MASTER, 3 MINI-SPIELE, AdLib-SONGS

DER SPEZIAL

1/89	9,80	ROBOTRON, QBERT, CALCO, DRAGONS, FLIGHT & Spiellösungen
2/91	9,80	GAME OF ROBOT, GABATA, SPACEMAN, PATIENCE & Spiellösungen

DISC WIZARD

1/91	19,80	TRIADE, PC-MARIO, ROBO MAN, AdLib-Sounds
2/91	19,80	COMMANDER KEEN, STUD-POKER, CLABBERJASS, SUPERMAXIT, FRAC

Bitte Bestellkarten in der Heftmitte verwenden.

Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT
Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566, D-7900 Ulm, Telefon 0731 / 3 76 39,
Bestell-Fax 0731 / 3 76 30, Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39, Schweiz 0049-731-3 76 39

D-E-R SPEZIAL 2/91

Spannung ... Action ... Tüfteleien ... Die Welt der Abenteuer ist groß. Und für jeden halten die großen, kommerziellen Vertreter dieses Spielgenres die richtigen Fantasiewellen bereit. Was aber, wenn die Rätsel zu schwer sind und das Spriteleben schon wieder seinen letzten Atem ausgehaucht hat!
Hier hilft Ihnen der **D-E-R SPEZIAL**. Auf 48 Seiten finden Sie hier Lösungen und Lösungshilfen zu den verzwicktesten Abenteuerspielen, und zu anscheinend unlösbaren Situationen die passende Antwort. Natürlich liegt auch dieser Zeitschrift eine geballte Ladung Spaß und Unterhaltung auf Disk bei.

D-E-R Magazine

IMPRESSUM

Herausgeber:
Erwin Simon

Vertrieb:
Jürgen Plötz (07 31) 9 27 77-12

Verwaltung/Buchhaltung:
Sonja Munkenast (07 31) 9 27 77-0

Anzeigen/Werbung:
Erwin Simon (07 31) 9 27 77-10

Satz + Litho:
Ziegler & Schmalz Satz Repro GmbH
Steinerne Furt 72, W-8900 Augsburg

Druck:
Eugen Ruß
Vorarlberger Zeitungsverlag
und Druckerei Ges. m. b. H.
Kirchstraße 35, A-6900 Bregenz

Verlag:
Verlag Erwin Simon
Eberhardt-Finckh-Straße 3, W-7900 Ulm
Telefon (07 31) 9 27 77-0
Telefax (07 31) 9 27 77-40

Redaktion:
Andreas Hirtz
Telefon (073 46) 59 74

PD-Versand:
Heinz Simon
Michael Finnendahl
Tel. (07 31) 3 76 39, Telefax (07 31) 3 76 30

Abo-Verwaltung:
Claudio Fiamingo
Claudia Izeli
Tel. (07 31) 3 76 38, Telefax (07 31) 3 76 30

Bankverbindungen:

Deutsche Bank Ulm
(BLZ 630 700 88) Kto.-Nr. 179 812

Postgiroamt Stuttgart
(BLZ 600 100 70) Kto.-Nr. 759 20-705

Der DISC-EDV-REPORT erscheint zwölfmal jährlich in der BRD, Schweiz und Österreich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Datenträger und Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung.

Für auf dem Transportweg zu Schaden gekommene Disketten können wir keine Haftung übernehmen.

Aus Kulanzgründen erhält der Käufer bei Einsendung der Originaldiskette und der Zeitschrift die jeweilige Version kostenlos. Er muß jedoch für Porto und Verpackung pauschal DM 2,50 beilegen.

Für Schäden, die durch die Verwendung der Software auf der Diskette entstehen, übernimmt der Verlag keine Haftung.

MULTI-VOKABELTRAINER

Neu! Lernfähiger Vokabeltrainer mit unbegrenzter Kapazität.

Dieses Programm wurde entwickelt mit einem Professor für die Fremdsprachenausbildung an der Fachhochschule Nürtingen.

Hauptprogramm inkl. 1 Baustein nach Wahl. Nur DM 49,90.

Erweiterungsbausteine für den **MULTI-VOKABELTRAINER** je nur **DM 20,-**

1. Semester Wirtschaftsenglisch mit 910 Worten
2. Semester Wirtschaftsenglisch mit 910 Worten

Grundwortschatz „Englisch 1" mit 1000 Worten
Grundwortschatz „Englisch 2" mit 1000 Worten
Grundwortschatz „Englisch 3" mit 1000 Worten
Grundwortschatz „Englisch 4" mit 1000 Worten

In Vorbereitung:
Französisch-Vokabeln

```
DATEI      BEARBEITEN      LERNEN      SORTIEREN      OPTIONEN      ENDE
Datenfeld Fremdsprache:                Datenfeld Deutsch:
                                                                      —>
bilateral monopoly                     zweiseitiges Monopol
note of confirmation                   Empfangsbestätigung
yellow dog contract                    Arbeitsvertrag gegen Organisation
optimal decision-making                bestmögliche Entscheidungsfindung
preferences                            Vorlieben / Präferenzen
production                             Herstellung / Produktion / Erzeugung
finance, to                            finanzieren
monetary outflow                       Zahlungsausgang
design a model, to                     ein Modell bauen
balance of trade                       Handelsbilanzsaldo
consent decree                         gerichtliche Übereinkunft
manufacturing industries               verarbeitende Industrien
terms of trad                          reales Austauschverhältnis
development                            Entwicklung
lot sizing                             Bildung von Losgrößen
vending machines                       Verkaufsautomaten

 8/ 100      F1=Hilfe ESC=verlassen    Disk B:    W_ENGL11.DBF
Funktionstasten: F2 = Löschmarke  F3 = Entfernen  F4 = Einfügen  F5 = Suchen
```



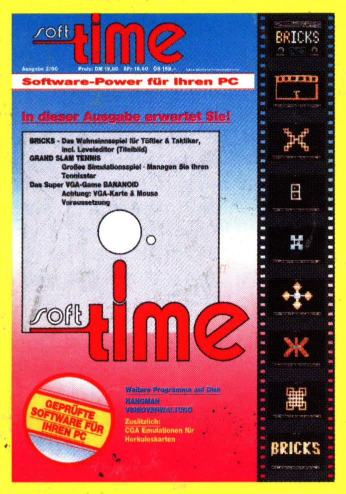
Verlag Erwin Simon
Eberhard-Finckh-Straße 3
D-7900 Ulm
Telefon (07 31) 3 76 39
Telefax (07 31) 3 76 30

Informationen gewünscht ?
Mit der Postkarte in der Heftmitte kein Problem !

SOFT-TIME 1990/91

Ihnen fehlt noch ein Heft in Ihrer Sammlung?

Untenstehende Ausgaben können Sie direkt beim Verlag nachbestellen. Solange der Vorrat reicht!



















SOFT TIME!

Das Magazin für Spiel und Spaß am Computer. Mit jedem Heft erhalten Sie ausgesuchte Spiel- und Unterhaltungsprogramme, die Sie stundenlang an den Computer fesseln werden. Viel Spaß!

Jedes Magazin erhalten Sie für DM 19,80 / sFr. 19,80 / ÖS 149,–



Verlag Erwin Simon DISC-EDV-REPORT

Eberhard-Finckh-Straße 3, Postfach 3566
D-7900 Ulm, Telefon 07 31/3 76 39, Bestell-Fax 07 31/3 76 30
Telefon aus: Österreich 060-731-3 76 39 • Schweiz 0049-731-3 76 39